NINTENDO GAMECUBE ◆ GAME BOY ADVANCE

01/04 Ausgabe 80 € 3,30
Österreich € 3,50; Schweiz sfr 6,40; Holland, Belgien, Luxemburg € 3,75;
Frankreich, Griechenland, Italien, Portugal, Spanien € 4,15; Dänemark dkr 28,-

N-ZONE

DAS MEISTGEKAUFTE NINTENDO-MAGAZIN

DER PERFEKTE
GAMECUBE-GUIDE
219
Spiele-Wertungen
+ Hardware-Tipps!

MARIO PARTY 5
TEST: Lausiges Fest oder genialer Multiplayer-Spaß?

Die neue Trendsport-Referenz?
1080° AVALANCHE
4-SEITEN-TEST: Kultspiel oder Flop? Wir sagen euch, ob Nintendos lang erwartetes Snowboard-Spiel an den Vorgänger anknüpfen kann. Inklusive Vergleichstest mit SSX 3!

DOUBLE DASH!! DURCHLEUCHTET
MARIO KART
ÜBER 11 SEITEN: Mit Entwickler-Interview, Tipps, Abkürzungen und Streckenkarten!

AUF NACH PEARL HARBOR
MEDAL OF HONOR
TEST: Wir unterziehen EAs neuen Kriegs-Shooter einem kritischen Test. Der beste Teil der Serie?

EDITORIAL

Nintendo macht erstmals Verlust!

NINTENDO AM ENDE?

Dürftige Prognosen von selbst ernannten Experten

WO STEHT DER GAMECUBE WIRKLICH?

Obgleich der GameCube weltweit stets eine klare Nummer-2-Position vor der Xbox behaupten konnte (wenn man Japan, Europa und die USA berücksichtigt), wurde der Spielewürfel von vielen Möchtegern-Experten in den letzten Monaten schon abgeschrieben. Sei es aus Unwissenheit oder aus Dummheit. Beliebtestes Vorurteil: Es gibt zu wenige Spiele und die vorhandenen Titel sind darüber hinaus für Kids gedacht. Angesichts aktueller Hits wie *Star Wars: Rogue Squadron III, F-Zero, True Crime, Medal of Honor: Rising Sun, Soul Calibur II, Resident Evil Zero* oder *Metroid Prime* blamiert man sich mit einem derartigen Urteil natürlich bis auf die Knochen. Nächstes Vorurteil: Den GameCube kauft keiner! Auch für diese Einschätzung muss man schon eine gewaltige Portion Ignoranz an den Tag legen, denn in Japan geht der GameCube Woche für Woche schon immer rund zehn bis zwanzig Mal so häufig über die Ladentheke wie die Xbox, welche in Europa und den USA zwar leichte Vorteile hatte, aber unterm Strich dennoch nur Rang 3 einnahm. Besonders schlimm wird es aber dann, wenn jemand noch immer auf diesem Urteil beharrt, obwohl die jüngsten Preissenkungen in den USA und Europa die GameCube-Verkäufe so stark beflügelten, dass sogar die PS2 in den Monats-Charts in Bedrängnis geraten ist. Nachdem Nintendo nun auch Ende Oktober die GameCube-Produktion wieder aufgenommen hat, darf man davon ausgehen, dass die Zukunft des Spielewürfels vorerst gesichert ist. Definitiv klar ist, dass Nintendo, das Mitte November erstmals in der Geschichte einen Verlust melden musste, seine Lektion gelernt hat. Zweifelnden Analysten kündigte Nintendo nämlich an, auf der E3 im Mai nächsten Jahres ein revolutionäres Produkt vorzustellen – man darf gespannt sein, worum es sich dabei handelt.

FROHE WEIHNACHTEN!

Ob *Zelda: The Wind Waker* daran schuld ist, dass dieses Jahr schnell wie der Wind verging? Da wünschte man eben noch ein frohes Weihnachtsfest und atmete einmal tief durch, um beinahe am nächsten Tag im Supermarkt schon wieder den Schoko-Weihnachtsmännern zu begegnen. Woran es auch immer liegen mag: Im Namen des gesamten Teams möchte ich unseren Lesern frohe Weihnachten wünschen und noch darauf hinweisen, dass die nächste N-ZONE bereits am 30.12.03 erscheint. Schöne Zeit!

Euer Hans Ippisch
REDAKTIONSDIREKTOR

FROHE WEIHNACHTEN!
Das N-ZONE-Team wünscht allen Lesern frohe Weihnachten – und sollte euch zwischen den Jahren langweilig werden, dann schaut ab 30.12.03 einfach am Kiosk vorbei! Da liegt die neue N-ZONE parat!

Vordere Reihe, von links nach rechts:
Hans Ippisch (Redaktion)
Udo Crnjak (Redaktion)
Matthias Schöffel (Layout)

Hintere Reihe, von links nach rechts:
Stefanie Sämann (Layout)
Fabian Sluga (Redaktion)
Kerstin Springer (Redaktion)

Nicht auf dem Bild:
Fabian Hübner (Layout)

INHALT 01/2004

NEWS

6 Allgemeine News
66 Import-News

REPORTAGE

18 Mario Kart: Die Reportage
20 Sega im Wandel der Zeit

RUBRIKEN

97 Abo Inside
32 Charts
78 Feedback
70 Hardware & Zubehör
96 Impressum
96 Inserentenverzeichnis
74 Leserbriefe
26 Spiele-Lexikon
98 Vorschau
95 Zeugnis

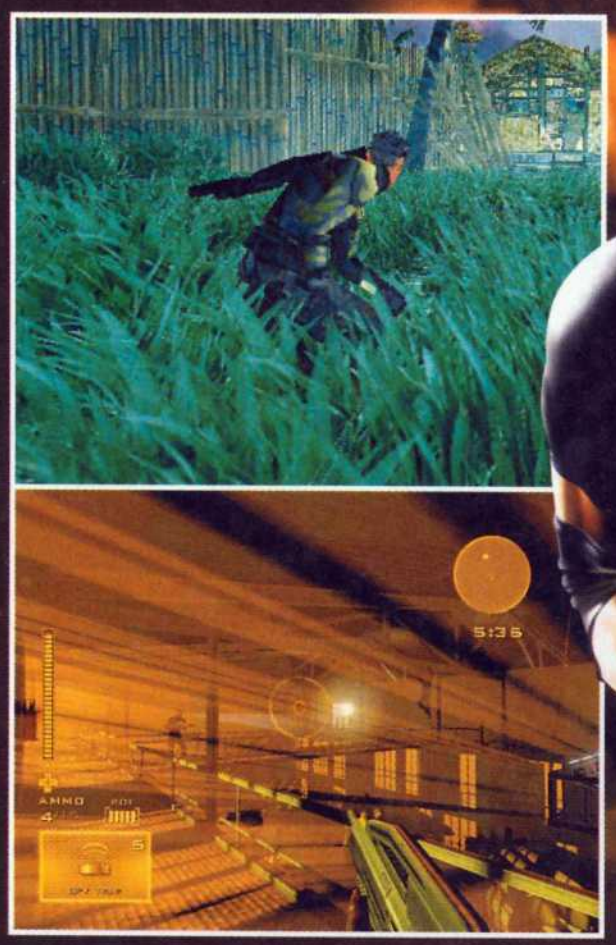
SPIELEREGISTER

1080° Avalanche 34
Activision Anthology 68
Beyblade: Super Tournament Battle....56
Crash Nitro Kart 58
Der Hobbit 58
DHdR: Die Rückkehr des Königs 62
Die Sims brechen aus....54
Disney's Extreme Skate Adventure 80
FIFA Football 2004 64
Goblin Commander....24
Harry Potter: Quidditch Weltmeisterschaft 52
Looney Tunes: Back in Action 57
Mario & Luigi: Superstar Saga....60
Mario Kart: Double Dash!! 82
Mario Party 5 42
Medal of Honor: Rising Sun....38
Metal Gear Solid: The Twin Snakes 6
Munch's Oddysee 63
NFL Street 68
Pac-Man vs. 67
Phantasy Star Online Episode III 66
Power Rangers: Ninja Storm 81
Sonic Pinball Party 64
Spawn Armageddon 7
Splinter Cell: Pandora Tomorrow 22
SSX 3 48
Teenage Mutant Ninja Turtles 64
Terminator 3 64
The Simpsons: Hit & Run....80
The Simpsons: Road Rash....81
Tony Hawk's Underground 50
Turok Evolution 81
XGRA 46
Yu-Gi-Oh! Dungeondice Monsters 62

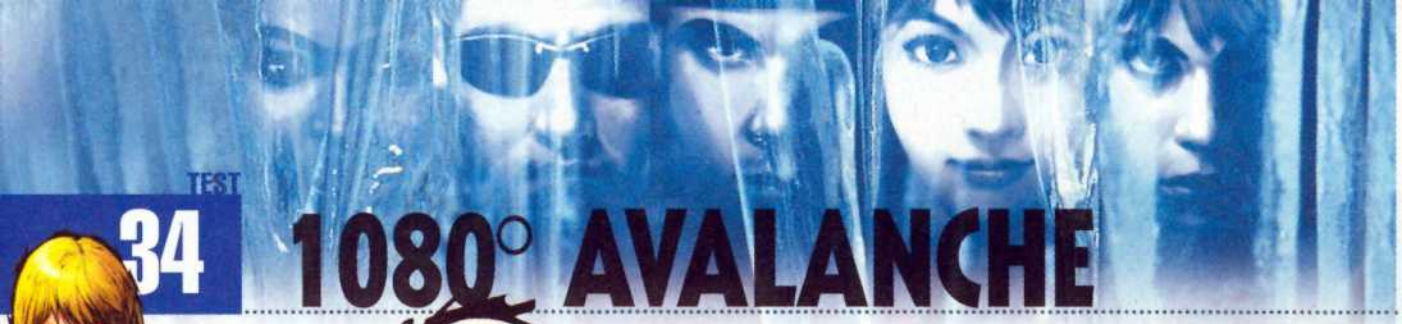
REPORTAGE 18 **MARIO KART**
LÖSUNG 82 **DIE REPORTAGE**

Nach unserem umfassenden Test-Bericht in der letzten Ausgabe haben wir für alle Kart-Bleifüße noch einen kleinen Leckerbissen. Wir führten ein interessantes Interview mit den Machern von *Mario Kart: Double Dash!!* und präsentieren euch ab Seite 18 sämtliche Infos.

VORSCHAU 22 **SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW**



Sam Fisher schleicht bald wieder auf allen Konsolen. Für uns Grund genug, die Fühler auszufahren und euch ab Seite 22 alle Informationen zu präsentieren. Ihr dürft gespannt sein!



TEST

34 1080° AVALANCHE

Snowboarden unter Extrembedingungen wird euch beim Nachfolger des erfolgreichen *1080° Snowboarding* ohne Zweifel geboten. Ob es allerdings dazu ausreicht, die sehr stark gewordene Konkurrenz zu überrollen, lest ihr ab Seite 34.

38 MEDAL OF HONOR RISING SUN

Electronic Arts gibt die GC-Front nicht auf und beliefert alle Pad-Patrioten mit neuem bleihaltigen Konsolen-Futter. Ob *Rising Sun* an den Erfolg und die beklemmende Atmosphäre von *Frontline* anknüpfen kann, erfahrt ihr in unserem Test.

TEST

60 MARIO & LUIGI SUPERSTAR SAGA

Trainiert eure Bauchmuskeln und lockert die Finger! Mario und Luigi sind da und bescheren euch auf dem GBA ein Slapstick-Rollenspiel sondergleichen. In Sachen Humor ist der Titel einfach klasse. Ob das für den Rest des Spiels auch zutrifft, lest ihr ab Seite 60.

VORSCHAU

GAMECUBE

24 Goblin Commander
· Von Ogern und Strategen

22 Splinter Cell: Pandora Tomorrow
Tarnkappe, die zweite!

TEST

GAMECUBE

34 1080° Avalanche
56 Beyblade: Super Tournament Battle
58 Crash Nitro Kart
58 Der Hobbit
54 Die Sims brechen aus
52 Harry Potter: Quidditch WM
57 Looney Tunes: Back in Action
42 Mario Party 5
38 Medal of Honor: Rising Sun
48 SSX 3
50 Tony Hawk's Underground
46 XGRA

GAME BOY ADVANCE

62 DHdR: Die Rückkehr des Königs
64 FIFA Football 2004
60 Mario & Luigi: Superstar Saga
63 Munch's Oddysee
64 Sonic Pinball Party
64 Teenage Mutant Ninja Turtles
64 Terminator 3
62 Yu-Gi-Oh! Dungeondice Monsters

KOMPLETTLÖSUNG

82 Mario Kart: Double Dash!!

CHEATS & CODES

GAMECUBE

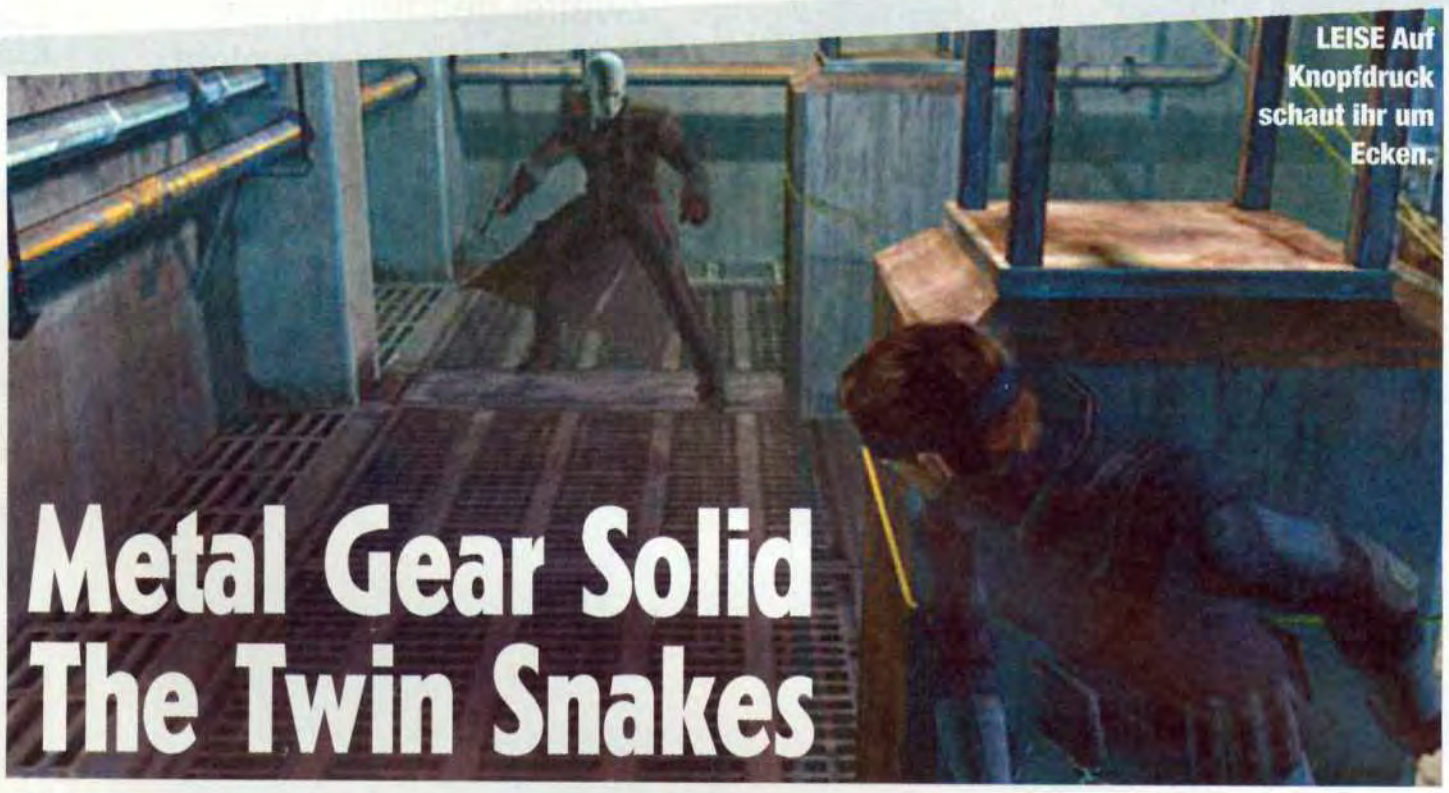
80 Disney's Extreme Skate Adventure
80 The Simpsons: Hit & Run
81 The Simpsons: Road Rash
81 Turok Evolution

GAME BOY ADVANCE

81 Power Rangers: Ninja Storm

NEWS

Täglich aktuelle News sowie Videos zu Spielen findet ihr unter WWW.N-ZONE.de



Metal Gear Solid The Twin Snakes

ACTION-ADVENTURE **In wenigen Monaten schleicht Solid Snake auf den GameCube.**

Auf Konamis Hit-Franchise *Metal Gear Solid* mussten Nintendo-Fans lange warten. Im April 2004 wird die Wartezeit beendet sein. Denn dann erscheint Solid Snakes GameCube-Abenteuer für den GameCube. In Zusammenarbeit mit den *Eternal Darkness*-Machern Silicon Knights entsteht *Metal Gear Solid: The Twin Snakes*. Treue N-ZONE-Leser wissen bereits, dass es sich hierbei um ein aufgemotztes Remake des ersten PSone-Abenteuers handelt. Die Grafik wurde gehörig verbessert, der Sound komplett neu eingespielt und es wird neue Kamerawinkel und Videosequenzen geben. Zurzeit werkelt Silicon Knights noch eifrig am Spiel. Die erste Vorabversion nach der E3-Demo lässt weiter auf sich warten. Um die Wartezeit etwas zu verkürzen, hat Konami neue Screenshots veröffentlicht, die wir euch nicht vorenthalten möchten. Weitere Screenshots findet ihr unter www.n-zone.de. **(fs)**

Hersteller: Konami
Internet: www.konami.de
Termin: April 2004

FREIE SICHT Ihr könnt in eine Ego-Perspektive umschalten.

GUT AUSSEHEND Die Grafik wurde den technischen Möglichkeiten des GameCube angepasst.

N-ZONE TOPS & FLOPS

TOPS

1. MARIO & LUIGI
Nintendos Klempner sprühen auf dem GBA vor Spielwitz!
2. FACTOR 5 IM CHAT
Die Kultentwickler sind am 17. Dezember um 19 Uhr unter www.n-zone.de für euch im Chat.
3. SKATEBOARD-KRACHER
Activision verbessert *Tony Hawk* jedes Jahr aufs Neue!
4. VERKAUFSSCHUB
GameCube vervielfacht nach der Preissenkung seinen Marktanteil.
5. FEIERN OHNE ENDE
Mario Party 6 bereits in Planung

FLOPS

1. BEYBLADE
Lahme Umsetzung der kultigen Anime-Serie!
2. VERSPÄTETER IGEL
Sonic Heroes erscheint nun erst im Februar 2004.
3. HISTORISCH
Nintendo macht das erste Mal in der Firmengeschichte Verlust.
4. DURCHWACHSEN
Medal of Honor: Rising Sun und *1080° Avalanche* können nicht an ihre Vorgänger anknüpfen.
5. VERLUST
Activision muss Halbjahres-Verlust verzeichnen.

NEWSTICKER

+++ GEWINNSPIEL Nintendo kooperiert für *Mario Kart* mit dem Internet-Kfz-Portal Autoscout 24. Auf der Internetseite des Online-Dienstes könnt ihr bis Ende Dezember ein limitiertes *Mario Kart*-Bundle gewinnen. **+++ MEHR GEWINN** Konami hat seinen Gewinn im letzten Geschäftshalbjahr um 150 Prozent gesteigert und erwirtschaftete umgerechnet 85,76 Millionen Euro. **+++ NINTENDO MACHT VERLUST** Jetzt ist es amtlich: Nintendo gab bekannt, dass man im ersten Geschäftshalbjahr einen Verlust von 22,8 Millionen Euro hinnehmen musste. Grund seien die schwächelnden GameCube-Verkäufe sowie ein besonders starker Dollar. Für das Gesamtjahr rechnet Nintendo jedoch mit einem Gewinn von umgerechnet rund 470 Millionen Euro. **+++ SEGA GEWINNT** Sega hat im ersten Geschäftshalbjahr einen Gewinn von 5,932 Mrd. Yen gemacht. Das entspricht einer Steigerung von 484,6 Prozent. **+++ NINTENDO NUMMER ZWEI** Nintendo beansprucht den zweiten Platz auf dem europäischen Markt – zumindest in den Monatscharts.

VERRÜCKT Die Feinde sind besonders abgedreht.

Spawn Armageddon

ACTION **Todd McFarlanes Comic-Held auf GameCube-Kurs**

Xbox-Gamer können Spawn bereits in *Soul Calibur II* genießen. Jetzt bringt uns Electronic Arts ein komplettes Action-Adventure rund um den berühmten Comic-Charakter, das sowohl für PlayStation 2 als auch für Xbox und GameCube erscheinen soll. Entwickelt wird das Action-Spektakel von Namco. Ihr übernehmt die Kontrolle über Spawn, der als Einziger die Armeen der Hölle vor der Eroberung der Erde aufhalten kann. Richtige Spawn-Fans werden erfreut sein, dass Spawn-Schöpfer Todd McFarlan aktiv mit den Entwicklern zusammenarbeitet und die Geschichte des Spiels mitentwickelt. Auf die monströsen Waffen aus den Comics, insbesondere Spawns Ketten, wird besonderer Wert gelegt. *Spawn* wird eine brutale Comic-Adaption mit jeder Menge Action sein. **(fs)**

Hersteller: Electronic Arts
Internet: www.namco.com
Termin: März 2003

Nintendo bundelt Mario Kart!

HARDWARE **GameCube plus Mario Kart und Zelda-Bonus-Disc**

Nintendo geht weiter aggressiv in den Markt. Nach der drastischen Preissenkung des GameCube auf 99 Euro hat der japanische Videospielgigant seit dem 13. November ein limitiertes *Mario Kart: Double Dash!!*-Bundle im Angebot. Für 149 Euro erhaltet ihr einen GameCube, einen Controller, einmal *Mario Kart: Double Dash!!* sowie eine *Zelda*-Bonus-Disc. Auf der Bonus-Disc befinden sich die beiden NES-Klassiker *The Legend of Zelda* und *The Adventure of Link*, die N64-Hits *Ocarina of Time* und *Majora's Mask* sowie eine Demo des GameCube-*Zelda*-Abenteuers *The Wind Waker*. Diese *Zelda Collectors Edition* ist außerhalb des Bundles nur über den Sternenkatalog unter www.nintendo-europe.com erhältlich. Wer sich das Bundle kaufen möchte, sollte rechtzeitig zuschlagen – die Stückzahl ist limitiert. **(fs)**

GÜNSTIG **Für 149 Euro erhaltet ihr das Mario-Kart-Bundle.**

10 Millionen GameCube verkauft!

HARDWARE **Nintendo veröffentlicht Zahlen zu GameCube und Game Boy Advance.**

Im Rahmen der Bekanntgabe der Halbjahres-Zahlen, wo Nintendo erstmals in der Firmengeschichte einen Verlust von gut 25 Millionen Dollar einräumen musste, nannte der japanische Videospiel-Konzern auch Details zu den Verkäufen von GameCube und Game Boy Advance. Demnach hat Nintendo weltweit bislang knapp 10,5 Millionen GameCube abgesetzt. Im gesamten letzten Geschäftsjahr (April 2002 bis März 2003) konnte Nintendo 5,76 Millionen GameCube verkaufen, in den ersten sechs Monaten dieses Geschäftsjahres dagegen nur 890.000 Einheiten. Für das gesamte Geschäftsjahr hält Nintendo jedoch nach wie vor an dem Verkaufsziel von sechs Millionen verkauften GameCube-Konsolen fest. Das Handheld-Geschäft läuft für Nintendo besser. So konnte Nintendo bislang rund 42 Millionen Game Boy Advance absetzen, davon rund neun Millionen GBA SP. Von April bis Oktober dieses Jahres wanderten über acht Millionen Game Boy Advance über die Ladentheken, davon knapp sieben Millionen GBA SP. Nintendo möchte in diesem Geschäftsjahr, welches noch bis Ende März 2004 läuft, 20 Millionen GBA verkaufen. **(fs)**

So hat Nintendo nach eigenen Angaben den GameCube-Marktanteil in Europa von 5 auf 25 Prozent erhöht, in Deutschland sogar auf 35 Prozent. **+++ PLAYSTATION-2-DOMINANZ** Sony hat nach eigenen Angaben über zwei Millionen PlayStation 2 in Deutschland verkauft. Nach Angaben des Handelsmagazins *MCV* kam der GameCube vor der Preissenkung auf 290.000 verkaufte Einheiten, die Xbox auf 400.000. **+++ MEHR WERBUNG** Nintendo wird im Weihnachtsgeschäft in Europa über 35 Millionen Euro für Marketing ausgeben. **+++ VERLUSTE** Activision hat im ersten Geschäftshalbjahr Verluste in Höhe von 5,9 Millionen Dollar eingefahren. Im Vorjahr erwirtschaftete der Konzern noch einen Gewinn von 29,8 Millionen Dollar. Grund sei die geringe Anzahl an neuen Spielen gewesen. **+++ FORTFÜHRUNG** Nachdem Nintendo die Produktion des GameCube aufgrund hoher Lagerbestände zwischenzeitlich auf Eis gelegt hatte, läuft die Produktion nun wieder. **+++ XBOX 2** Microsoft gab mit Ati, SiS und IBM drei Partner bekannt, welche an der nächsten Xbox beteiligt sein werden. Darüber hinaus möchte Microsoft der Konsole mehr Einzigartigkeit verpassen, so dass sie nicht mehr so leicht zum PC modifiziert werden kann. **+++ Sony PSP** Sony hat eine erste Konzeptstudie seines Handhelds PSP (PlayStation Portable) vorgestellt. Wer sich die Studie anschauen möchte, kann dies unter www.n-zone.de tun. **+++**

NEWS

Wählt die besten Spiele des Jahres!

Eure Meinung ist gefragt! Bestimmt die Highlights des Jahres 2003!

Wir möchten eure Favoriten des Jahres wissen. Dazu müsst ihr uns einfach eine SMS mit dem Text **„NZ 7 Spielenummern“** schicken. Beispiel: „NZ 7 07 10 15 17 25 30 35 46 54 06 06 25 17“. In diesem Beispiel hättet ihr unter anderem *True Crime* zum besten Action-Spiel und *Soul Calibur II* zum besten Beat ‘em Up gewählt. Die zuletzt geschriebene Zahl gibt euer Spiel des Jahres an. In unserem Beispiel wäre das *The Legend of Zelda: The Wind Waker*.

D: 81114 € 0,49*/SMS Alle Netze!
(*VF-D2-Anteil € 0,12)
CH: 72444 sfr 0,70/SMS
A: 0900 101010 € 0,60/SMS

Oder ruf uns einfach an:
D: 0190 658 651 € 0,41/Min.
CH: 0901 210 212 sfr 0,50/Min.

Oder schicke eine Postkarte mit den Nummern deiner Favoriten an:
N-ZONE COMPUTEC MEDIA AG, Kennwort: NZ7
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Leser aus Österreich können derzeit nur per SMS oder Postkarte teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Benachrichtigung der Gewinner erfolgt schriftlich oder telefonisch. Mitarbeiter der Sponsoren und der Computec Media AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Teilnahmeschluss ist der 16. Dezember.

A) ACTION
01 Conflict Desert Storm II
02 DHdR: Die Rückkehr des Königs
03 Mario Party 5
04 P.N.03
05 Star Wars: Bounty Hunter
06 Star Wars Rogue Squadron III
07 True Crime: Streets of L.A.
08 Viewtiful Joe

B) BEAT ‘EM UP
09 Mortal Kombat: Deadly Alliance
10 Soul Calibur II

C) ROLLENSPIEL
11 Baldur’s Gate: Dark Alliance
12 Skies of Arcadia Legends
13 Lost Kingdoms 2
14 Gladius
15 Phantasy Star Online: Episode I & II
16 Summoner: A Goddess Reborn

D) ACTION-ADVENTURE
17 Zelda: The Wind Waker
18 Blood Omen 2
19 Enter the Matrix
20 Hitman 2: Silent Assassin
21 James Bond 007: Alles oder Nichts
22 Resident Evil Zero
23 Tom Clancy’s Splinter Cell
24 Wario World

E) RENNSPIEL
25 Mario Kart: Double Dash!!
26 F-Zero GX
27 Burnout 2: Point of Impact
28 F1 Career Challenge
29 Need for Speed: Underground

F) EGO-SHOOTER
30 Metroid Prime
31 Medal of Honor: Rising Sun
32 Red Faction II
33 Tom Clancy’s Ghost Recon
34 XIII

G) JUMP & RUN
35 Billy Hatcher and the Giant Egg
36 Rayman 3: Hoodlum Havoc
37 Sonic Adventure DX: Director’s Cut
38 Sonic Mega Collection
39 Vexx

H) SPORT
40 1080° Avalanche
41 Tony Hawk’s Underground
42 SSX 3
43 FIFA Football 2004
44 International Superstar Soccer 3
45 Tiger Woods PGA Tour 2004
46 WWE Wrestlemania XIX
47 Madden NFL 2004
48 NBA Live 2004
49 NBA Street Vol. 2
50 NHL 2004
51 Harry Potter Quidditch WM

I) GESCHICKLICHKEIT
52 Super Monkey Ball 2
53 Super Bust-A-Move Allstars
54 Disney Party

J) BESTE GRAFIK
Wählt unter den oben angegebenen Spielen euren Favoriten für die beste Grafik 2003 (01-54).

K) BESTEN SOUND
Wählt unter den oben angegebenen Spielen euren Favoriten mit dem besten Sound 2003 (01-54).

L) BESTES MULTIPLAYER-SPIEL 2003
Wählt unter den oben angegebenen Spielen euer liebstes Multiplayer-Game 2003 (01-54). Bitte wählt nur ein Spiel, dass wirklich zu zweit oder mehreren spielbar ist.

M) BESTES GAMECUBE-SPIEL 2003
Wählt unter den oben angegebenen Spielen euer bestes GameCube-Spiel 2003 (01-54). Bitte immer nur ein Spiel angeben und die Reihenfolge beachten.

Unter allen Teilnehmern werden folgende Preise verlost:

INFO KURZ & KNAPP

GBA-Sonderheft:

In unserem Game-Boy-Sonderheft stellen wir euch die besten Spiele für Nintendos Handheld vor, präsentieren euch die neuen *Pokémon*-Spiele mit Komplettlösung und testen die Highlights des Jahres. Mit Cheats & Codes! Ab 17. Dezember im Handel!

GameCube-Nachfolger?
Wie Nintendo bekannt gegeben hat, möchte man Ende 2004 ein neues Produkt veröffentlichen. Angeblich soll es sich dabei weder um einen GameCube- noch um einen Game-Boy-Advance-Nachfolger handeln.

Heiße Preise für coole Leser!

Gewinne im Wert von über € 2.500,-

Ihr wollt auch mal die Korken knallen lassen und zu den Gewinnern in der N-ZONE gehören? Dann schaut doch in unsere Übersicht und checkt, wo es etwas abzustauben gibt!

D: 81114 € 0,49*/SMS Alle Netze! (*VF-D2-Anteil € 0,12) CH: 72444 sfr 0,70/SMS A: 0900 101010 € 0,60/SMS

Eure Favoriten 2003
Seite 8
Wir möchten eure Favoriten von 2003 wissen. Zu gewinnen gibt es jede Menge tolle GameCube-Spiele (siehe oben)! Sendet uns unter der Schlüsselnummer NZ 7 einfach eine SMS mit euren Spielefavoriten an die 81114*. Beispiel: „NZ 7 07 10 15 17 25 30 35 46 54 06 06 25 17“.

Mario Kart: Double Dash!!
Seite 19
In Kooperation mit Nintendo verlosen wir ein limitiertes *Mario Kart*-Bundle. Außerdem könnt ihr hier weitere *Mario Kart*-Spiele für den GameCube abstauben. Um teilzunehmen, schickt uns einfach eine SMS unter dem Schlüsselwort „NZ 5“ an die 81114*. Beispiel: „NZ 5“. Ein Lösungswort ist nicht gefragt.

Feedback
Seite 79
Gemeinsam mit Capcom verlosen wir dreimal *Viewtiful Joe* für den GameCube. Wer dieses geniale Action-Spiel sein Eigen nennen möchte, sollte unter dem Schlüsselwort „NZ 3“ eine SMS an die 81114* schicken. Beispiel „NZ 3“. Ein Lösungswort ist nicht gefragt.

Hardware
Seite 70
Wer noch Controller braucht, sollte an unserem Hardware-Gewinnspiel teilnehmen. Hier verlosen wir Controller, *Star Wars*-Packs und Cube-Stands der neuen Marken Shindo und Snap. Wer sie gewinnen möchte, sollte unter dem Schlüsselwort „NZ 4“ eine SMS an die 81114* schicken. Beispiel: „NZ 4“. Mehr ist nicht nötig.

Looney Tunes
Seite 57
Passend zum Kinostart verlosen wir zusammen mit Electronic Arts fünf GameCube-Spiele und Kinogutscheine. Beantwortet einfach die Frage auf Seite 57 und schickt unter dem Schlüsselwort „NZ 6“ eine SMS mit dem Lösungsbuchstaben an die 81114*. Beispiel „NZ 6 a“.

Disney-Gewinnspiel
Seite 97
In Kooperation mit Disney verlosen wir satte zwölf Disney-DVDs, drei Poster, drei Bücher und drei CD-Radio-Gettoblaster im Wert von über 300 Euro. Wer gewinnen und einen der Preise abstauben möchte, sollte unter dem Schlüsselwort „NZ 8“ eine SMS an die 81114* schicken. Beispiel „NZ 8“. Ein Lösungswort ist nicht gefragt.

Leserchartss
Seite 32
Was spielst du zurzeit? Sendet uns eine SMS mit dem Schlüsselwort „NZ 1“ und der Nummer eures Favoriten (01-60) an die 81114*. Beispiel: „NZ 1 17“. Wir verlosen fünfmal *Tony Hawk’s Underground*, fünf *Tony Hawk’s Underground*-T-Shirts und zwei CD-Wallets.

Most-Wanted-Charts
Seite 32
Auf welches Spiel wartest du? Sende uns eine SMS mit dem Schlüsselwort „NZ 2“ und der Nummer deines Favoriten (01-25) an die 81114*. Beispiel: „NZ 2 22“. Unter allen Einsendern verlosen wir fünfmal *Tony Hawk’s Underground* für den GameCube, fünf *Tony Hawk’s Underground*-T-Shirts und zwei CD-Wallets.

Wenn euch das immer noch nicht genügt, dann schaut doch einfach mal auf unsere Website www.n-zone.de. Auch dort veranstalten wir regelmäßig tolle Gewinnspiele!

Mario Kart bald onlinefähig?

Nintendos Top-Entwickler aus Japan sprechen über die GameCube-Version und die Zukunft der Serie.

Mit der Super-Nintendo-Version von *Mario Kart* gründete Nintendo ein ganz neues Genre: das der Fun-Racer. Auch auf dem Nintendo 64 und dem Game Boy Advance stand *Mario Kart* für Rennspielspaß der Extraklasse. Jetzt ist die GameCube-Version erschienen. Die Entwickler möchten die Erfolge der Vorgänger wiederholen. Wir hatten die Gelegenheit, an einer Telefonkonferenz mit einigen Entwicklern teilzunehmen. Dabei waren Kiyoshi Mizuki, Game Designer, Shinya Takahashi, Game Producer, und Tadashi Sugiyama, ebenfalls Game Producer.

Frage: Wie schwer war es, einen Klassiker wie *Mario Kart* sowohl für alte Fans als auch für neue Spieler gleichermaßen herausfordernd zu entwickeln?
Hr. Mizuki: Das war eine sehr schwierige Aufgabe. Aus diesem Grund haben wir uns bemüht, das Spielprinzip so simpel wie möglich zu halten.

Frage: Haben die simplen und bunten Farben, die Shigeru Miyamoto ja gerne für seine Spiele nutzt, Sie in Ihrer Freiheit eingeschränkt?
Hr. Takahashi: Ich denke nicht, dass Mr. Miyamoto überhaupt bunte und simple Grafik mag. Er hat uns auch nicht dazu gedrängt, diese einzusetzen. Mr. Miyamoto teilt uns seine Ansichten mit und unsere Aufgabe war es, die verschiedenen Meinungen unter einen Hut zu bringen und in das Spiel einfließen zu lassen. Es gab zu keinem Zeitpunkt grafische Vorgaben von Mr. Miyamoto. Vielmehr hatten wir die totale künstlerische Freiheit und konnten alle unsere Vorstellungen umsetzen.

Frage: Haben Sie je eine Online-Unterstützung oder ei-ne Game-Boy-Advance-Verlinkung in Betracht gezogen?
Hr. Sugiyama: Wie Sie sicher wissen, unterstützt *Mario Kart: Double Dash!!* die Netzwerk-Technologie. Nintendo wird niemals aufhören, neue Technologien zu erforschen. Aber die derzeitige Online-Infrastruktur lässt ein so schnelles Gameplay, wie *Mario Kart: Double Dash!!* es bietet, einfach nicht auf einem zufriedenstellenden Niveau zu. Und natürlich haben wir über eine Reihe von Link-Möglichkeiten mit dem GBA nachgedacht. Am Ende sind wir aber zu dem Schluss gekommen, dass *Mario Kart: Double Dash!!* nicht für eine Verlinkung mit dem GBA geeignet ist.

„Nintendo wird niemals aufhören, neue Technologien zu erforschen!"

Frage: Es gibt zahlreiche Gameplay-Neuerungen in *Mario Kart: Double Dash!!*. Wie haben Sie entschieden, was aus bisherigen *Mario Kart*-Spielen übernommen wird und was Sie neu reinbringen? So haben wir z. B. vermisst, dass man den Geschwindigkeitsverlust, wenn man in eine Banane fährt, nicht mehr ausgleichen kann.
Hr. Mizuki: Erfahrene *Mario Kart*-Spieler können jederzeit diesen Bananen-Trick anwenden. Für neue Spieler ist dieser allerdings ziemlich schwer anzuwenden und sie landen oft neben der Strecke. So entsteht eine größere Lücke zwischen *Mario Kart*-Experten und Anfängern. Bei *Mario Kart: Double Dash!!* wollten wir diese Lücke so gering wie möglich halten und haben den Bananen-Trick entfernt.

Frage: Man kann auch keine Panzer mehr hinter dem Kart herziehen …
Hr. Mizuki: Ja, das ist genau dasselbe Problem wie mit dem Bananen-Trick. Erfahrene Spieler können ihn die ganze Zeit

UMFRAGE WWW.N-ZONE.DE

Sicher ein Hit?

Wirst du dir Mario Kart: Double Dash!! kaufen?

anwenden. Generell haben wir die Erfahrung aus unseren *Mario Kart*-Spielen genutzt und die Extras sehr sorgfältig ausgewählt. Wir wollten, dass sowohl Anfänger als auch Veteranen Spaß an *Mario Kart* haben. Natürlich ist es aber immer noch so, dass man seine Fahrweise ständig verbessern kann.

Frage: Welche Rolle hatte Mario-Erfinder Shigeru Miyamoto bei der Entwicklung ?

Hr. Takahashi: Mr. Miyamoto ist sozusagen der alles überwachende Produzent. Er hat den Gesamtüberblick über das Projekt. Es war seine Entscheidung, die Netzwerk-Möglichkeit in das Spiel einzubauen. Außerdem war er für einige Marketing-Entscheidungen verantwortlich, etwa dass *Mario Kart: Double Dash!!* weltweit fast zeitgleich ausgeliefert wird.

Frage: Mr. Miyamoto sagte vor einiger Zeit, dass es viel Arbeit erfordere, zu bestimmen, wie sich *Mario Kart* weiterentwickelt. Wie hart war der Entscheidungsfindungsprozess, zwei Fahrer pro Kart zu verwenden?

Hr. Takahashi: Diese Diskussion war sehr emotional und ging bis zur letzten Minute. Nach unzähligen Diskussionen entschlossen wir uns für den Tandem-Modus. Außerdem sollte es ein Party-Spiel werden, an dem möglichst viele Leute gleichzeitig Spaß haben können.

Frage: Glauben Sie, dass die Spieler zwei Charaktere pro Kart akzeptieren werden?

Hr. Mizuki: Das Tolle an dem neuen Tandem-Mode ist, dass erfahrene Spieler vorne auf dem Kart sitzen und ihre Fahrfähigkeiten voll ausspielen können. Anfänger können dagegen einfach hinten auf dem Kart Platz nehmen. Das Einzige, was sie tun müssen, ist, einen Knopf zu drücken, um die Extras abzufeuern. Es ist wirklich kinderleicht. Auch wenn alle Spieler *Mario Kart*-Veteranen sind, empfehle ich, dass zwei Spieler auf einem Kart Platz nehmen. Ihr werdet merken, dass ihr dann jede Menge Spaß habt – allein schon bei den Absprachen, die ihr während des Rennens trefft.

Frage: Konnten Sie bei *Mario Kart: Double Dash!!* all Ihre Vorstellungen einbauen oder gab es Dinge, die Sie nicht in das finale Spiel einbauen konnten?

N64-VERSION Charaktere und Karts bestanden noch aus simplen Bitmaps.

Hr. Sugiyama: Wir haben einige Sachen außen vor gelassen, als wir *Mario Kart 64* für das N64 abgeschlossen hatten. All diese Ideen sind nun aber in *Mario Kart: Double Dash!!* verwirklicht worden. So konnten wir nun endlich auch die Karts und Charaktere aus Polygonen bauen. Außerdem haben wir die Fahrphysik deutlich dynamischer gemacht. Es gibt mit Sicherheit auch Dinge bei *Mario Kart: Double Dash!!*, die wir nicht verwirklichen konnten.

Frage: Warum haben Sie sich bei *Double Dash!!* entschieden, „nur" 16 Strecken in das Spiel zu integrieren?

Hr. Mizuki: Wir hatten in der Tat überlegt, mehr Kurse einzubauen. Allerdings wollten wir jede Strecke in *Mario Kart: Double Dash!!* absolut einzigartig machen. Also haben wir die Strecken rausgeschmissen, die anderen Kursen zu ähnlich waren. Jeder Kurs unterscheidet sich so von dem anderen. Wenn man sich andere Rennspiele anschaut, dann mögen die zwar mehr Strecken bieten, häufig wiederholen sich jedoch Streckenabschnitte oder die Hintergründe.

Frage: Können Sie denn etwas zur Zukunft der *Mario Kart*-Serie sagen?

Hr. Takahashi: Nun, da wir so viele Fragen bezüglich der Online-Fähigkeit erhalten haben, denke ich, dass wir so etwas im nächsten Spiel einbauen werden. Natürlich gibt es bereits jetzt die Technologie, um dies umzusetzen Aber es gibt keinen Hersteller der Welt – auch nicht Nintendo –, der *Mario Kart* perfekt online umsetzen könnte. Das Spiel lebt einfach davon, dass man sich bei den Positionskämpfen gegenübersitzt und das Gesicht des anderen sieht. Aus diesem Grund haben wir uns derzeit gegen eine Online-Unterstützung entschieden. Allerdings könnte die Infrastruktur für Online-Gaming eines Tages einen Level erreichen, wo man *Mario Kart* perfekt online genießen kann.

N-ZONE: Vielen Dank!

INFO **GEWINNSPIEL**

Limitiertes Mario Kart-Bundle zu gewinnen!

Mit diesen brandheißen Preisen kommt ihr garantiert bestens durch die eiskalte Jahreszeit!

In Kooperation mit Nintendo können wir euch geniale Preise spendieren. Dafür müsst ihr allerdings schon etwas tun: Nehmt an unserem kleinen *Mario Kart*-Quiz teil! Wir verlosen die Preise unter allen erfolgreichen Teilnehmern. Um mitzumachen, schickt ihr einfach eine SMS mit dem Inhalt „NZ 5" an die 81114. Dann bekommt ihr nach und nach fünf Fragen mit Antwortmöglichkeiten auf euer Handy geschickt (beispielsweise „Wer erfand Nintendos Kultcharakter Mario? a) Shigeru Miyamoto b) Koji Kondo c) Gerhard Schröder"). Anschließend schickst du eine SMS mit dem Inhalt „NZ 5 x" an die 81114 (das x steht für den Buchstaben der richtigen Lösung, z. B. „NZ 5 a"). Nur die Besten kommen bis zur fünften Frage und haben die Chance folgende Preise zu gewinnen:

- ❒ **1x Limited *Mario Kart: Double Dash!!*- Bundle**
  Beinhaltet einen GameCube, einen Controller, einmal *Mario Kart: Double Dash!!* und eine *Zelda*-Bonus-Disc.
- ❒ **3x *Mario Kart: Double Dash!!* für GC**
- ❒ **5x *Mario Kart*-Merchandising-Packages**
  (ohne Abbildung)

Wer *Mario Kart* schon hat, kann auch an unseren Forums-Aktionwochen auf www.n-zone.de teilnehmen. Dort könnt ihr euch noch den ganzen Dezember über mit anderen *Mario Kart*-Fahrern messen und tolle Preise gewinnen.

D: 81114 € 0,49*/SMS
Alle Netze!
(*VF D2-Anteil € 0,12)
CH: 72444 sfr 0,70/SMS
A: 0900 101010
€ 0,60/SMS

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
Die Benachrichtigung der Gewinner erfolgt schriftlich oder telefonisch. Mitarbeiter der Sponsoren und der Computec Media AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.
Teilnahmeschluss ist der 30. Dezember 2003.

Sega im Wandel der Zeit!

Der Sonic-Erfinder über das Videospiel-Business und *Billy Hatcher*!

Yuji Naka

Yuji Naka zählt neben Shigeru Miyamoto (*Mario*-Erfinder) und Hideo Kojima (der Schöpfer von *Metal Gear Solid*) zu den Größen im Videospiel-Geschäft. Der am 17. September 1965 geborene Japaner arbeitet bei Sega und ist dort Präsident des Sonic-Entwickler-Teams. Er arbeitete bereits an Klassikern wie *Outrun*, der *Phantasy Star*-Serie, *Space Harrier*, *Samba de Amigo* und erfand den Turboigel Sonic. Wir hatten Gelegenheit, ein exklusives Interview mit ihm zu führen.

N-ZONE: Warum haben Sie bei *Billy Hatcher* einen Jungen als Hauptcharakter gewählt?
Yuji Naka: Wir wollten, dass der Spieler sich emotional mit dem Hauptcharakter verbunden fühlt.

N-ZONE: Was gefällt Ihnen an *Billy Hatcher*?
Yuji Naka: Ich finde die Idee, dass man auf ein rollendes Ei aufpassen muss, sehr witzig. Außerdem ist das Gameplay sehr herausfordernd und der Titelsong fantastisch. Der Song ist von einem japanischen Künstler, Yukari Fresh. Ich liebe es!

N-ZONE: Hättet ihr gerne noch was an *Billy Hatcher* geändert?
Yuji Naka: Nein. Da wir uns sehr viel Zeit für die Entwicklung von *Billy Hatcher* genommen haben, konnten wir all unsere Ideen im Spiel unterbringen.

N-ZONE: Warum habt ihr euch entschieden, *Billy Hatcher* ausschließlich auf dem GameCube zu bringen?
Yuji Naka: Wir haben uns für den GameCube entschieden, weil wir einfach ein neues Action-Spiel nur für Nintendos Konsole entwickeln wollten.

N-ZONE: Es wird oft gesagt, dass Nintendo immer noch Image-Probleme hat und eine jüngere Zielgruppe anspricht. Wie sehen Sie das?
Yuji Naka: Sicherlich gibt es dieses Bild von Nintendo. Aber ich denke, dass Spiele generell für Kinder sind. Auch ich kreiere meine Spiele in der Hoffnung, dass sie von möglichst vielen Kindern auf der ganzen Welt gespielt werden. Aus diesem Grund ist *Billy Hatcher* auch exklusiv für den GameCube.

N-ZONE: Wie sehen Sie die Zukunft der Videospiel-Industrie? Microsoft und Sony sind schließlich sehr starke Konkurrenten für Nintendo.
Yuji Naka: Ich persönlich denke, dass Nintendo sich bewusst nicht allzu sehr um Microsoft oder Sony kümmert. Auch wenn ich glaube, dass Videospiele mehr für Kinder sind, wünsche ich mir, dass Spieleentwickler in Zukunft Spiele für jedermann und nicht für

EXKLUSIV Billy Hatcher wird nicht auf PS2 und Xbox erscheinen.

FREUNDSCHAFT? Ist F-Zero nur das erste von vielen gemeinsamen Spielen?

„Spiele sind mehr für Kinder!"

eine bestimmte Zielgruppe entwickeln. Ich hoffe, dass Hardware- und Software-Hersteller künftig nicht ständig untereinander konkurrieren.

N-ZONE: Sega hat zusammen mit Nintendo an *F-Zero GX* gearbeitet. Jetzt ist *Billy Hatcher* exklusiv für den GameCube erschienen. Ist das der Beginn einer neuen Freundschaft zwischen Nintendo und Sega?
Yuji Naka: Ich glaube, dass wir eine tolle Beziehung zu Nintendo aufgebaut haben. Aber wir können euch nichts über zukünftige Projekte verraten, da sie noch geheim sind.

N-ZONE: Wie denken Sie über Sonys Handheld, die PSP? Eine Konkurrenz für den Game Boy Advance?
Yuji Naka: Ich denke, dass die Zielgruppen der von Game Boy Advance und PSP total unterschiedlich und sie so keine direkten Konkurrenten sind. Aber sicher sagen kann man das nicht.

N-ZONE: Haben Sie schon irgendwelche Infos bezüglich des GameCube-Nachfolgers?
Yuji Naka: Ich habe noch nichts davon gehört. Wenn ihr irgendwelche Infos für mich habt, lasst es mich bitte wissen. Ich würde es gerne als Erster erfahren.

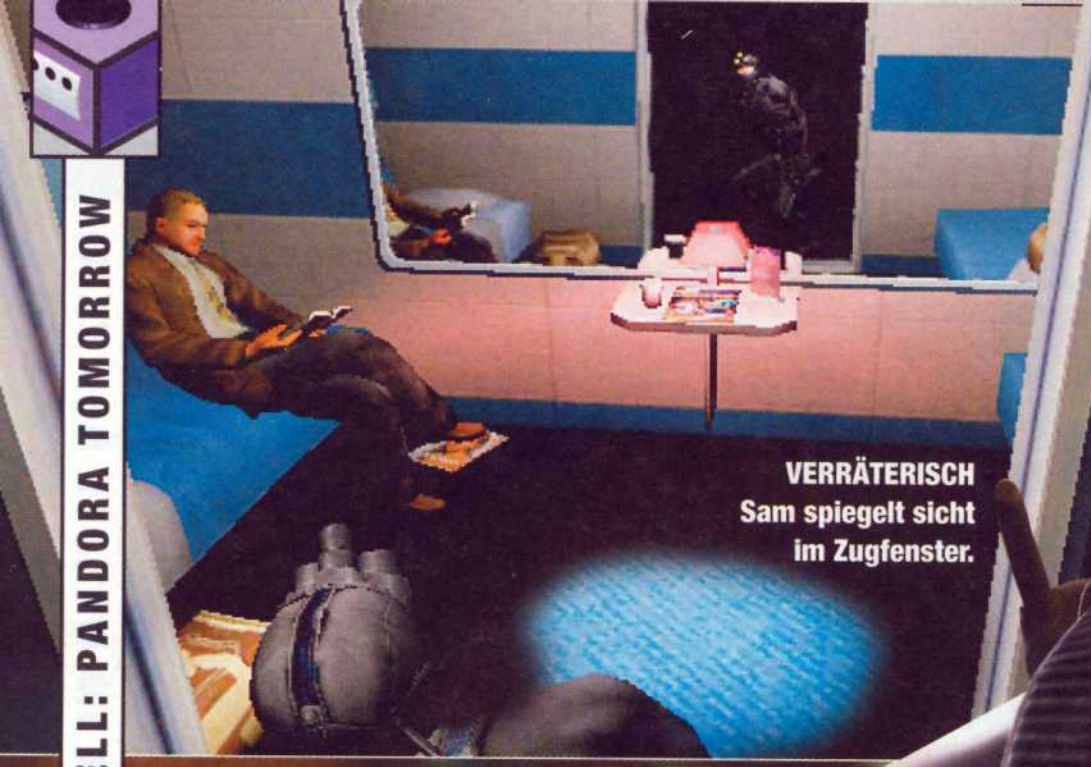
N-ZONE: Vor gar nicht allzu langer Zeit waren Nintendo und Sega noch Erzrivalen. Ist es nicht ein seltsames Gefühl, jetzt ein Spiel für eine Nintendo-Konsole zu entwickeln?
Yuji Naka: Nicht wirklich. Denn ich habe schon immer gedacht, dass ich eines Tages gerne ein Spiel für eine Nintendo-Konsole entwickeln würde. Mir geht es jetzt sehr gut.

N-ZONE: Sie haben doch bestimmt Angebote von anderen Unternehmen bekommen.
Yuji Naka: (lachend) Nun … ich glaube, ich habe nicht so viele Angebote bekommen. Im Gegenteil, ich wünschte, das hätte ich. Nein, im Ernst: Ich arbeite für Sega, weil ich Sega einfach liebe.

N-ZONE: Können Sie uns irgendwas über Ihre zukünftigen Projekte sagen? Es heißt, dass Sega einige große Projekte in der Entwicklung hat.
Yuji Naka: Sega arbeitet ständig an neuen Projekten. Unter anderem auch an Spielen für das kommende Jahr, die euch noch überraschen werden. Also freut euch schon mal!

N-ZONE: Haben Sie noch irgendeinen Traum, den Sie gern realisieren würden?
Yuji Naka: Was Videospiele angeht, gibt es noch eine Menge Dinge, die ich gerne tun würde. Ich möchte sie auch definitiv realisieren, so dass ihr alle sie spielen könnt. Aber es wäre nicht allzu sinnvoll, wenn ich jetzt schon Informationen herausgeben würde. Also lasst euch einfach überraschen.

N-ZONE: Vielen Dank für das Interview!



VERRÄTERISCH Sam spiegelt sicht im Zugfenster.

Tom Clancy's Splinter Cell Pandora Tomorrow

Die mit Abstand gefährlichste Waffe der Vereinigten Staaten hat einen Namen: **Special-Agent Sam Fisher.**

Letztes Jahr sorgte ein Spiel für Furore. Neben etlichen Awards konnte Ubisoft von der amerikanischen Academy of Interactive Arts & Sciences sogar den Titel „Bestes Konsolengame 2002" abstauben. Grund dafür war nicht nur die hervorragende Optik, sondern vor allem die perfekt inszenierten und toll spielbaren Stealth-Einlagen. Microsofts Ankündigung, *Tom Clancy's Splinter Cell* bleibe lediglich Besitzern der hauseigenen Konsole vorbehalten, stellte sich damals glücklicherweise nur als zeitlich begrenzter Exklusiv-Vertrieb heraus. Anfang Juni dieses Jahres war es dann endlich so weit, dass sich auch GameCube-Besitzer von der Qualität des Spiels überzeugen durften. Nachdem Fisher dem berüchtigten Terroristen Kombayn Nikoladze im ersten Teil das Handwerk gelegt hat, kommt der NSA-Agent nicht zur Ruhe. Kein Wunder, schließlich wimmelt es weltweit nur so von Terroristen. Im zweiten Teil sieht sich Sam mit Gegenspieler Suhadi Sadono, einem charismatischen Indonesier, konfrontiert. Wie für Clancys Spionage-Thriller üblich, werden Story, Waffen und diverse Hilfsmittelchen wieder absolut realitätsnah integriert und durch einige fiktive Agentenwerkzeuge ergänzt. Die Minikamera, mit der man durch Türspalten spähen konnte, wurde beispielsweise sogar mit Thermal- und Nachtsicht-

INKOGNITO Wer sich geschickt im Verborgenen hält, kommt schneller ans Ziel.

TRÜGERISCHE IDYLLE Ein schönes, aber tödliches Fleckchen Erde ...

GUTE GRAFIK Bereits der Vorgänger überzeugte mit gelungenen Licht- und Schatteneffekten.

GESCHICKT Solche Engpässe überwindet Fisher mit seinem neuen Half Split Jump.

fähigkeiten ausgestattet. Im Gegensatz zum Vorgänger darf Fischer nun auch verstärkt mit Charakteren interagieren. Die komplexe Aufgabenstellung erfordert nämlich oft die Kontaktaufnahme zu Agenten, Maulwürfen oder Zivilisten.

NEUIGKEITEN VON DER FRONT

Die markanteste Neuerung erfuhr aber das Leveldesign. Einige Missionen müssen nämlich bei Tage im Freien erledigt werden. Für dieses neue Feature integrierten die Entwickler weitläufige Außenbereiche ins Spiel. Neben der Eroberung eines indonesischen Camps darf der Spieler nun beispielsweise auch zu einer Dschungelmission aufbrechen. Wie gewohnt führen dabei mehrere Lösungsmöglichkeiten ans Ziel. Zwar ist es weiterhin gesünder, möglichst unauffällig vorzugehen, allerdings führt nun auch brachiale Gewalt (mit einer gehörigen Portion Glück) ans Ziel. Wachposten werden bei einmaligem Auslösen des Alarms lediglich aufmerksamer, dafür werfen sie sich beim zweiten Mal gleich in schusssichere Westen. Wird der Alarm gar ein drittes Mal ausgelöst, kann man sich auf ein (selbst)mörderisches Gefecht gegen bis an die Zähne bewaffnete Gegner einstellen. Grafisch war der Vorgänger bereits erstklassig, allerdings entschloss man sich dennoch – nicht zuletzt aufgrund der veränderten Szenarien – zu einer vollkommenen Überarbeitung der Grafik-Engine. Sollten die Entwickler wirklich all ihre ehrgeizigen Pläne in die Tat umsetzen, so erwartet uns mit Sicherheit wieder ein phänomenaler Hit.

KERSTIN SPRINGER

VORSCHAU

SPLINTER CELL

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Ubisoft
Internet:	www.pandoratomorrow.com
Spieler:	1
Termin:	März 2004

EINSCHÄTZUNG

SUPER

„Freut euch schon mal auf einen **grafischen Leckerbissen**, gespickt mit etlichen neuen Features."

INFO **ALTERNATIVE HANDLUNGSMÖGLICHKEITEN**

Verschiedene Wege führen ans Ziel.

Im Gegensatz zu vielen anderen Games gewährt Splinter Cell Spielern erheblich mehr Handlungsfreiheit, was der Spannung enorm zugute kommt.

Auf Ubisofts Pressekonferenz wurde diese Tatsache mehr als zufriedenstellend unter Beweis gestellt. In einem Missionsabschnitt gilt es nämlich, Sam so unauffällig wie möglich vom letzten Waggon des Zuges bis nach vorne zur Lok zu steuern. Wie man dies bewerkstelligt, bleibt dabei vollkommen einem selbst überlassen. Sam kann sich wahlweise über die Dächer schleichen, sich elegant an der Seite entlanghangeln oder sich sogar an der Unterseite des Zuges hängend vorwärts arbeiten.

INFO **WAS SAGT UBISOFT?**

Onlinefähige GameCube-Fassung?

Sicher brennt das etlichen von euch unter den Nägeln. Natürlich haben wir bei Ubisoft nachgefragt und erhielten daraufhin folgende Auskunft:

„Natürlich versuchen unsere Entwickler alle verfügbaren Features der jeweiligen Konsolen zu unterstützen. Online-Möglichkeiten und Onlinespielbarkeit gehören ganz klar zu den wichtigsten Attributen aktueller und kommender Konsolenspiele. Leider ist zum jetzigen Entwicklungsstand noch nicht hundertprozentig sicher, ob und welche Online-Features genau auf welcher Plattform unterstützt werden können", so Ubisofts PR-Manager Niels Bogdan. Ob nun auch GC-Spieler mit Fisher durchs Netz schleichen dürfen, steht somit noch in den Sternen.

Niels Bogdan

Goblin Commander

Lieber einen Clan Kobolde kommandieren als ‘nen Sack Flöhe hüten: **lustvolle Action-Strategie** von StarCraft-Veteranen.

AUFLÖSUNGSERSCHEINUNGEN
Der Plaguespitter-Schleim ätzt sich einer Basis entgegen.

COMMAND & KOBOLD
Ihr dirigiert bis zu drei Clans mit 10 Kobolden.

Die Armee des Plaguespitter-Clans hat meine Basis erreicht. Säurespucker bringen den letzten Wachturm zum Einstürzen, die wenigen Verteidiger haben einen schweren Stand. Doch noch ist der Stonekrusher-Stamm nicht verloren: Von meinen letzten Ersparnissen leiste ich mir die Erweckung eines Stein-Ogers, mit dem ich schnurstracks die frechen Feinde vom Feld fege. Bei *Goblin Commander* rummst und wummst es ganz gehörig, aber in seinem Herzen ist der fetzige Koboldkrieg ein Echtzeitstrategie-Spiel – mithin Vertreter eines Genres, das seine immense PC-Popularität nie auf Konsolen übertragen konnte. Die Brüder Ron und Chris Millar, welche einst bei Blizzard an der N64-Version von *StarCraft* arbeiteten, schaffen Abhilfe: Ihr *Goblin Commander* schleppt keinerlei PC-Ballast mit sich herum, die flotte Steuerung wurde ganz auf Gamepads zugeschnitten. Bis zu drei Kobold-Stämme hören auf eure Kommandos; jedem Clan ist ein anderer Button auf dem Controller zugeordnet.

CLAN À LA CARTE

Fummeliges Selektieren einzelner Einheiten von Hand entfällt, per Feuerknopf rennen alle Mann einer Sippe zur anvisierten Stelle. Durch Kaputtmachen von herumliegendem Krimskrams wie Bäumen oder Felsen sammelt ihr Gold, das wiederum Grundlage für das Freischalten, Produzieren und Verbessern von Einheiten ist. Es gibt fünf Clans mit jeweils fünf Einheitentypen, die alle ihre Stärken und Schwächen haben. Außerdem hält sich jede Sippe einen anderen Titanen: Diese Obermonster müssen direkt von euch gesteuert werden. Unterstützt von clever zusammengestellten Kobold-Trupps, stürzt ihr euch mit einem solchen Riesen in die Schlacht und setzt Spezialattacken ein. Bei aller Action-Fröhlichkeit kommt die Planung aber nicht zu kurz. Ihr müsst entscheiden, welche Anschaffungen und Upgrades zuerst gemacht werden, die Umgebung auskundschaften sowie mit feindlichen Angriffen rechnen. Neben der eigenen Basis sollten andere wichtige Positionen verteidigt werden, zum Beispiel spülen Seelenbrunnen stetig eine Ressource auf euer Konto. Außerdem könnt ihr Runensteine kaufen, die bei Verwendung eine einmalige starke Zauberkraft entfalten. Erdbeben und einfrierender Eiswind schaden dem Gegner, während Schutzschild oder Heilaura die eigenen Truppen aufmöbeln. 5 Kapitel mit 17 Missionen erwarten euch in der Solospieler-Kampagne, bei der Zwischensequenzen die Story immer wieder vorantreiben. Ein nicht zu unterschätzendes Spielspaß-Schatzkästlein ist außerdem der „Skirmish“-Modus. Hier wird auf einem Dutzend verschiedener Karten gegeneinander erobert, per Splitscreen bekriegen sich zwei Spieler. Viel Rivalität, wenig Nächstenliebe: Beim schadenfrohen Sturm auf die Basis könnte so manche langjährige Freundschaftin doch noch in die Brüche gehen.

HEINRICH LENHARDT

VORSCHAU
GOBLIN COMMANDER

Genre:	Strategie
Hersteller:	Jaleco
Entwickler:	Jaleco
Internet:	www.goblincommander.com
Spieler:	1-2
Termin:	1. Quartal 2004

EINSCHÄTZUNG
SEHR GUT

„**Knuffige Kobold-Armeen** eilen in Echtzeit heran, um den Strategiespiel-Mangel auf dem Cube zu besiegen.“

ACTION Ab und zu gibt es heftige Massenschlachten.

JETZT KOMMT’S DICK
Die Anzeige rechts oben verrät die Button-Belegung.

Es bleibt in der Familie

Die Kobold-Kommandeure **Chris und Ron Millar** von Jalecos US-Studio in Boulder, Colorado.

CHRIS MILLAR, PRODUZENT (LINKS)
RON MILLAR, SPIELEDESIGNER (RECHTS)

N-ZONE: Warum haben Umsetzungen von PC-Strategiespielen auf Konsolen nie so recht gezündet?

Chris Millar: Die meisten PC-Spiele sind nun mal für ein Maus-und-Tastatur-Interface designt, wo du das ganze Keyboard zur Verfügung hast, um deine Einheiten zu steuern. Bei Videospiel-Konsolen haben wir dagegen eine limitierte Anzahl von Buttons auf den Controllern. Deshalb sahen wir eine riesige Gelegenheit: Echtzeitstrategie-Spiele haben ein Massenpublikum, Millionen von Leuten auf der ganzen Welt haben ihren Spaß daran, aber dennoch hatte sie niemand bislang richtig auf Konsolen hingekriegt.

Ron Millar: Viele andere Leute hatten die Idee „Lasst uns ein PC-Echtzeitstrategie-Spiel nehmen und es auf die Konsole bringen". Wir begannen aber mit der Frage: „Was stellen wir mit dem Controller an?" Damit verschlissen wir zunächst zwei verschiedene Prototypen, die uns sechs Monate Entwicklungszeit kosteten – wir warfen sie weg, denn sie brachten keinen Spaß.

„Viele Strategie-Spiele sind für PC ausgelegt!"

N-ZONE: Wie spielen sich die Missionen ?

Ron Millar: Jede Mission in der Einzelspieler-Kampagne ist so ausgedacht, dass du neu eingeführte Spielelemente oder Einheiten zu deinem Vorteil einsetzen solltest. Es gibt aber eine Menge Wege, um die Missionen zu lösen. Zum Beispiel musst du eine Fabrik erobern, in der Schießpulver hergestellt wird. Du kannst schnurstracks mit deinen Truppen dort hinmarschieren oder ein paar Bäume abfackeln und einen Geheimpfad entdecken – oder du lässt dir mehr Zeit und eroberst erst mal einige Seelenbrunnen.

N-ZONE: Wie klappt denn so die Zusammenarbeit unter Brüdern?

Chris Millar: Aber nicht doch (lacht)! Ich bin etwas organisierter und strukturierter und versuche die Dinge am Laufen zu halten, während Ron eher der verrückte Typ ist, ihm liegt die kreative Seite mehr. Er ist gut darin, das Spiel weiterzubringen. Wenn ich Sachen rauswerfe und er in letzter Minute neue Features dazutut, streiten wir uns schon mal – aber letztendlich kommt ein besseres Spiel dabei heraus.

WAL★MART®

Pro Pad

Ergonomisch geformtes, programmierbares Joypad mit gummierten Griffen für GameCube™ Nintendo. 36 Monate Garantie.

19,97

Art. Nr. 594243

Immer Niedrigpreis

4 MB Memory Card

4 MB Speicherkapazität (gleiche Größe wie das Nintendo Original) zum Abspeichern von Spielständen, erspielten Gegenständen, Austausch von Daten etc..

12,97

Art. Nr. 594278

Immer Niedrigpreis

Booster 9000

36 Monate Garantie !

3 in 1 Präzisionslenkrad für PS2™, GameCube™ und PC. Vielfach von der Presse ausgezeichnet.

59,97

Art. Nr. 531310

Immer Niedrigpreis

Game Cases

Zum Schutz von Spielen für den GameBoy™ Color, Advance und Advance SP. Mit Clickverschluß.

4,97

Art. Nr. 563233

Immer Niedrigpreis

Power Set

Zwei Akku-Packs (Spielzeit je Akku bis zu 5 Stunden) und Netzteil für GameBoy™ Advance. 36 Monate Garantie !

19,97

Art. Nr. 561854

Immer Niedrigpreis

SP Combo

12 Teiliges Set für GameBoy™ Advance SP

24,97

Art. Nr. 556872

Immer Niedrigpreis

SAMSTAGS BIS 20 Uhr GEÖFFNET!

WAL★MART®
Die Preise bleiben unten. Immer!

Wal-Mart Info-Hotline: 0,12 e/min.* 01805/600101 oder im Internet: www.walmartgermany.de
* aus dem Festnetz der deutschen Telekom

Alle Preise in Euro.

ÜBER 100 SPIELE IM ÜBERBLICK

SPIELE LEXIKON

Auf einen Blick: Die besten Spiele, die aktuellen Termine und die wichtigsten Projekte für den **GameCube** und den **Game Boy Advance**

GAMECUBE

BEREITS ERHÄLTLICH!

Auf den kommenden Seiten erhaltet ihr einen Überblick über GC-Spiele, die bereits zu haben sind. Die Spiele sind nach Genres geordnet.

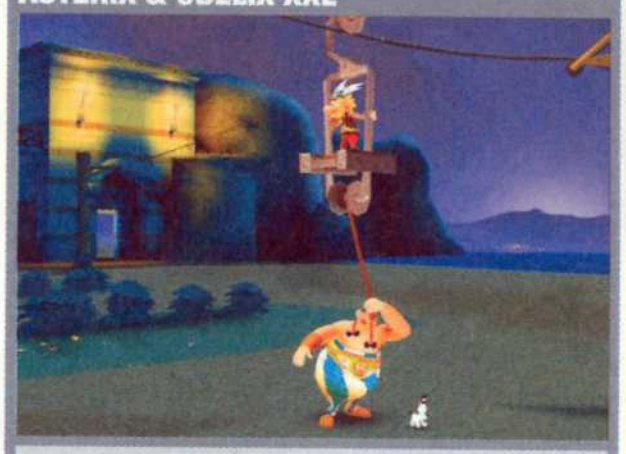
Titel	Hersteller	Wertung
ACTION		
Batman Vengeance	Ubisoft	81%
Black & Bruised	Vivendi Universal	67%
Conflict Desert Storm	BigBen	74%
Conflict Desert Storm II	Take 2	85%
Defender	Konami	70%
DHdR: Die zwei Türme	Electronic Arts	83%
DHdR: Die Rückkehr des Königs	Electronic Arts	83%
Die Monster AG: Monster-Ball	THQ	40%
Disney's Tarzan Freeride	Ubisoft	73%
Drei Engel für Charlie: Volle Power	Action	39%
Enter the Matrix	Atari	75%
FireBlade	Konami	72%
Freedom Fighters	Electronic Arts	86%
Gauntlet Dark Legacy	Midway	61%
Hunter: The Reckoning	Virgin Interactive	70%
Ikaruga	Atari	86%
Mario Party 4	Nintendo	74%
MegaMan Network Transmission	Capcom	68%
Men in Black 2: Alien Escape	Atari	59%
Metal Arms: Glitch in the System	Vivendi Universal	76%
Minority Report	Activision	54%
Monopoly Party	Atari	61%
Monster Jam: Maximum Destruction	Ubisoft	55%
Mystic Heroes	THQ	63%
P.N. 03	Capcom	79%
Reign of Fire	Konami	62%
Robotech Battlecry	TDK Mediactive	73%
Smuggler's Run: Warzones	Take 2	82%
Spider-Man: The Movie	Activision	83%
Star Wars: Bounty Hunter	Electronic Arts	84%
Star Wars: Rogue Squadron II	Electronic Arts	90%
Star Wars: Rogue Squadron III	Activision	91%
Star Wars: The Clone Wars	Electronic Arts	79%
Taz Wanted	Infogrames	68%
The Hulk	Vivendi Universal	73%
Top Gun: Combat Zones	Virgin Interactive	76%
True Crime: Streets of L.A.	Activision	86%
Universal Studios Theme Park	Kemco	71%
Viewtiful Joe	Capcom	90%
WWE Crush Hour	THQ	61%
Aktuelle Empfehlung: Star Wars: Rogue Squadron III	Electronic Arts	90%

GAMECUBE

IN DER ENTWICKLUNG

Hier erhaltet ihr Bilder und Infos zu wichtigen GameCube-Projekten.

ASTERIX & OBELIX XXL



Die Römer bleiben vorerst noch ein kleines Weilchen von den beiden hartgesottenen Galliern verschont.

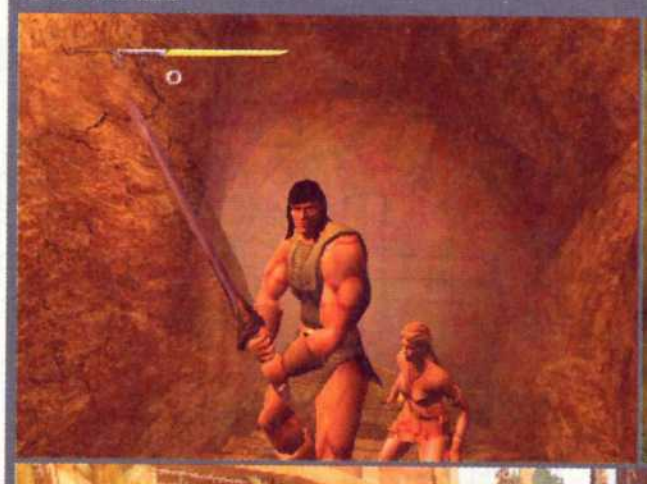
Hersteller:	Atari
Termin:	2004
Genre:	Jump & Run

BEYOND GOOD & EVIL

Um Spielern absolute Bewegungsfreiheit zu gewähren, wurde eigens die JADE-Game-Engine entwickelt.

Hersteller:	Ubisoft
Termin:	2004
Genre:	Action-Adventure

CONAN



Basierend auf den Comics von Robert E. Howard, erwartet euch ein knallhartes, barbarisches Action-Spektakel, das mit der Original-Musik aus den Filmen unterlegt sein wird.

Hersteller:	TDK Mediactive
Termin:	März 2004
Genre:	Action-Adventure

DIE SIMS BRECHEN AUS

Verspätung! Bis 5. Dezember schaffen es die fleißigen, virtuellen Püppchen leider doch nicht ganz.

Hersteller:	Electronic Arts
Termin:	19. Dezember
Genre:	**Simulation**

ESPIONAGE

Für diese Mischung aus Stealth-, Action- und Beat-'em-Up-Einlagen zeichnet Midway verantwortlich.

Hersteller:	Konami
Termin:	Gecancelt
Genre:	**Action-Adventure**

FINAL FANTASY: CRYSTAL CHRONICLES

Bald dürft ihr mit der Crystal Caravan losziehen und euch auf die Suche nach Mirula Droplets machen.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	1./2. Quartal 2004
Genre:	**Rollenspiel**

GALLEON: ISLAND OF MYSTERY

Die Testversion lässt immer noch auf sich warten. Das Spiel wird hoffentlich nicht noch mal verschoben.

Hersteller:	Avalon
Termin:	10. Dezember
Genre:	**Action-Adventure**

GOTCHA FORCE

Capcom versorgt euch nächstes Jahr mit actionreichen Mech-Kämpfen im kultigen Cel-Shading-Look.

Hersteller:	Capcom
Termin:	Februar 2004
Genre:	**Action**

HARVEST MOON: A WONDERFUL LIFE

Im Frühjahr (wann denn auch sonst) dürft ihr mit Ackerbau und Viehzucht loslegen.

Hersteller:	Ubisoft
Termin:	Februar 2004
Genre:	**Simulation**

JAMES BOND 007: ALLES ODER NICHTS

Entweder zockt ihr gegen drei Kumpels oder ihr startet die Coop-Missionen im Zweispielermodus.

Hersteller:	Electronic Arts
Termin:	1. Quartal 2004
Genre:	**Action-Adventure**

KNIGHTS OF THE TEMPLE

TDK versorgt euch nächstes Jahr mit spektakulären Kämpfen in mittelalterlichem Ambiente.

Hersteller:	TDK Mediactive
Termin:	März 2004
Genre:	**Action-Adventure**

EGO-SHOOTER

Der Anschlag	Ubisoft	47%
Die Hard Vendetta	Vivendi Universal	86%
James Bond 007: Nightfire	Electronic Arts	85%
James Bond 007: Agent im Kreuzfeuer	Electronic Arts	83%
Medal of Honor: Frontline	Electronic Arts	87%
Metroid Prime	Nintendo	94%
Red Faction 2	THQ	83%
Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast	Activision	83%
TimeSplitters 2	Eidos	88%
Turok Evolution	Acclaim	79%
Tom Clancy's Ghost Recon	Ubisoft	78%
XIII	Ubisoft	88%
Aktuelle Empfehlung:		
Metroid Prime	Nintendo	94%

BEAT 'EM UP

Bloody Roar: Primal Fury	Activision	82%
Dragon Ball Z: Budokai	Atari	70%
Capcom vs. SNK 2 EO	Electronic Arts	64%
Godzilla: Destroy all Monsters Melee	Atari	71%
Mortal Kombat: Deadly Alliance	Konami	82%
Soul Calibur II	Nintendo	90%
Super Smash Bros. Melee	Nintendo	85%
UFC Throwdown	Ubisoft	67%
X-Men: Next Dimension	Activision	71%
Aktuelle Empfehlung:		
Soul Calibur II	Nintendo	90%

ACTION-ADVENTURE

Batman: Dark Tomorrow	Vidis	69%
Bionicle: The Game	Electronic Arts	68%
Blood Omen 2	Eidos	85%
Buffy the Vampire Slayer: Chaos Bleeds	Vivendi Universal	79%
Casper: Spirit Dimensions	TDK Mediactive	66%
Eternal Darkness	Nintendo	90%
Findet Nemo	THQ	69%
Harry Potter und die Kammer ...	Electronic Arts	74%
Hitman 2: Silent Assassin	Eidos	85%
Jimmy Neutron	THQ	59%
Largo Winch	Ubisoft	69%
Luigi's Mansion	Nintendo	87%
Rayman 3: Hoodlum Havoc	Ubisoft	89%
Resident Evil	Capcom	88%
Resident Evil Zero	Capcom	89%
Scooby-Doo! Nacht der 100 Schrecken	THQ	65%
SpongeBob	THQ	69%
Spyro: Enter the Dragonfly	Vivendi Universal	68%
Starfox Adventures	Nintendo	91%
Super Mario Sunshine	Nintendo	91%
Superman: Shadow of Apokolips	Atari	45%
The Scorpion King	Vivendi Universal	53%
Tom Clancy's Splinter Cell	Ubisoft	90%
Wario World	Nintendo	87%
Worms 3D	Atari	78%
X-Men 2: Wolverine's Revenge	Activision	67%
Zelda: The Wind Waker	Nintendo	95%
Aktuelle Empfehlung:		
Zelda: The Wind Waker	Nintendo	95%

ADVENTURE

Largo Winch	Ubisoft	69%
Aktuelle Empfehlung:		
Largo Winch	Ubisoft	69%

JUMP & RUN

Billy Hatcher and the Giant Egg	Atari	78%
Castleween	Wanadoo	49%
Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex	Vivendi Universal	83%
Dr. Muto	Konami	75%
Disney's Donald Duck: Phantomias	Ubisoft	68%
Disney's Donald Duck: Quack Attack	Ubisoft	70%
Pac-Man World 2	Electronic Arts	72%
Sonic Adventure 2 Battle	Atari	81%
Sonic Adventure DX: Director's Cut	Atari	59%
Sonic Mega Collection	Atari	83%
Ty the Tasmanian Tiger	Electronic Arts	61%
Vexx	Acclaim	74%
Zapper	Atari	76%
Aktuelle Empfehlung:		
Sonic Mega Collection	Atari	83%

GESCHICKLICHKEIT

Bomberman Generation	Vivendi Universal	74%
Disney Party	Electronic Arts	53%
Disney's Magical Mirror	Nintendo	70%
Eggo Mania	Kemco	80%
Super Bust-A-Move All Stars	Ubi Soft	76%
Super Monkey Ball	Atari	81%
Super Monkey Ball 2	Atari	84%
Tetris Worlds	THQ	60%
Worms Blast	Ubisoft	64%
ZooCube	Acclaim	66%
Aktuelle Empfehlung:		
Super Monkey Ball 2	Atari	84%

ROLLENSPIELE

Baldur's Gate: Dark Alliance	Vivendi	84%
Evolution Worlds	Ubisoft	63%
Lost Kingdoms	Activision	83%
Lost Kingdoms 2	Activision	83%
Phantasy Star Online: Episode I&II	Atari	82%
Skies of Arcadia Legends	Atari	88%
Summoner 2: A Goddess Reborn	THQ	83%
Aktuelle Empfehlung:		
Skies of Arcadia Legends	Atari	88%

STRATEGIE

Doshin the Giant	Nintendo	80%
Pikmin	Nintendo	88%
Aktuelle Empfehlung:		
Pikmin	Nintendo	88%

SIMULATION

Die Sims	Electronic Arts	85%
Aktuelle Empfehlung:		
Die Sims	Electronic Arts	85%

RENNSPIELE

18 Wheeler American Pro Trucker	Acclaim	72%
ATV: Quad Power Racing 2	Acclaim	80%
Big Mutha Truckers	Empire Interactive	79%
Burnout	Acclaim	85%
Burnout 2: Point of Impact	Acclaim	88%
Cel Damage	Electronic Arts	65%
Crazy Taxi	Acclaim	85%
Dakar 2	Acclaim	69%
Driven	Ubisoft	69%
Drome Racers	Electronic Arts	77%
Extreme-G3	Acclaim	81%
F-Zero GX	Nintendo	91%
F1 2002	Electronic Arts	77%
F1 Career Challenge	Electronic Arts	77%
Freekstyle	Electronic Arts	85%
Hot Wheels: Velocity X	THQ	58%
Jeremy McGrath Supercross World	Acclaim	40%
Mario Kart: Double Dash!!	Nintendo	89%
Micro Machines Explosion	Atari	74%
MX Superfly	THQ	80%
Need for Speed: Hot Pursuit 2	Electronic Arts	75%
Need for Speed: Underground	Electronic Arts	84%
Pro Rally 2002	Ubisoft	76%
Rally Championship	BigBen	67%
Smuggler's Run: Warzones	Take 2	82%
Speed Challenge	Ubisoft	68%
Speed Kings	Acclaim	76%
Spy Hunter	Midway	69%
Starsky & Hutch	Empire Interactive	70%
SX Superstar	Acclaim	61%
The Simpsons: Hit & Run	Vivendi Universal	78%
The Simpsons: Road Rage	Electronic Arts	70%
V-Rally 3	Atari	73%
Wave Race: Blue Storm	Nintendo	87%
Wreckless: The Yakuza Missions	Activision	76%
Aktuelle Empfehlung:		
F-Zero GX	Nintendo	91%

FUSSBALL

Disney Sports Fußball	Konami	62%
FIFA Fußball WM 2002	Electronic Arts	82%
FIFA Football 2003	Electronic Arts	83%
FIFA Football 2004	Electronic Arts	85%
ISS 2	Konami	72%
ISS 3	Konami	72%
RedCard	Midway	69%
Sega Soccer Slam	Atari	82%
Virtua Striker 3	Sega	67%
Aktuelle Empfehlung:		
FIFA Football 2003	Electronic Arts	83%

KIRBY AIR RIDE

Nintendos kleines Pummelchen kommt im coolen, sternenförmigen Vehikel angerauscht.

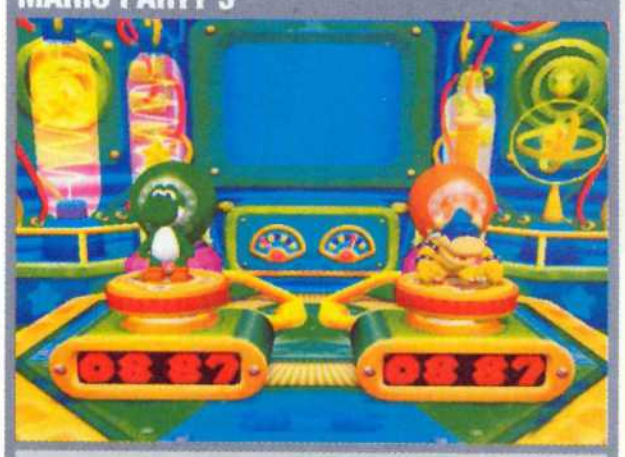
Hersteller:	Nintendo
Termin:	1./2. Quartal 2004
Genre:	Action

MARIO GOLF: TOADSTOOL TOUR

Aufgrund der derzeitigen Flut an Spielen lässt sich die schlägerschwingende Bande noch etwas Zeit.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	1./2. Quartal 2004
Genre:	Sport

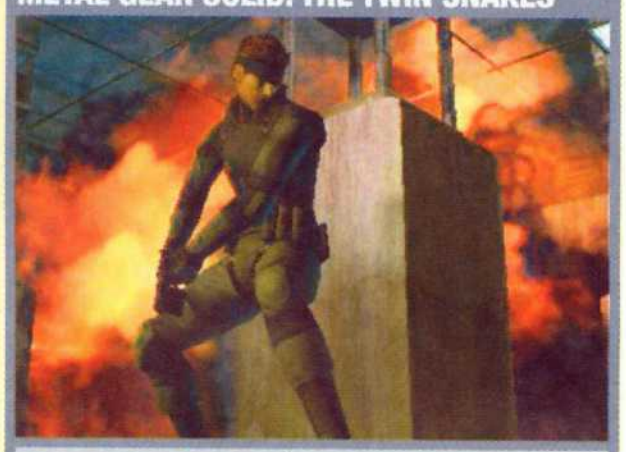
MARIO PARTY 5



Fabian stürzte sich für euch ins Partygewühl. Wie die Feier war, schildert er euch ab Seite 42.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	4. Dezember
Genre:	Action

METAL GEAR SOLID: THE TWIN SNAKES



Um euch einen besseren Überblick zu verschaffen, wurde bei der Neuauflage die Kameraeinstellung geändert.

Hersteller:	Konami
Termin:	1. Quartal 2004
Genre:	Action-Adventure

POKÉMON COLOSSEUM

Wenn ihr *Pokémon Colosseum* mit *Rubin & Saphir* verlinkt, dürft ihr über 200 Pokémon gegeneinander kämpfen lassen. Es erwarten euch spannende Kämpfe mit bombastischen Effekten.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	1./2. Quartal
Genre:	Action

NINTENDO PUZZLE COLLECTION

Dr. Mario ist selbstverständlich mit altbewährtem Rezept und etlichen Pillen wieder mit von der Partie.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	1./2. Quartal
Genre:	**Geschicklichkeit**

PAPER MARIO

Unser kleines Dickerchen Mario unternahm zuletzt zu N64-Zeiten einen Abstecher ins Land der Rollenspiele.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	1./2. Quartal
Genre:	**Rollenspiel**

PIKMIN 2

Die Pikmin trudeln immer noch durchs All. Wann sie genau landen, wissen wir sicher in Kürze.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	1./2. Quartal
Genre:	**Strategie**

PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME

Wann ihr endlich im sagenumwobenen Persien die Zeit auf den Kopf stellen dürft, ist noch unklar.

Hersteller:	Ubisoft
Termin:	2004
Genre:	**Action-Adventure**

RESIDENT EVIL 4

Schade, aber leider gibt es bislang noch immer keine neuen Bilder von Capcoms viertem Teil.

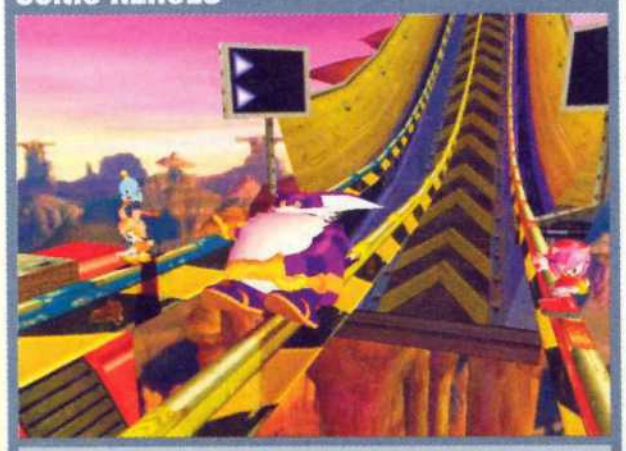
Hersteller:	Capcom
Termin:	2004
Genre:	**Action-Adventure**

ROGUE OPS

Aus Dezember wird leider nix! Das Release-Datum hat sich auf nächstes Jahr verschoben.

Hersteller:	Capcom
Termin:	Februar 2004
Genre:	**Action-Adventure**

SONIC HEROES



Sonic könnt ihr vom Weihnachts-Wunschzettel streichen, die Sega-Truppe verspätet sich nämlich ebenfalls.

Hersteller:	Atari
Termin:	5. Februar 2004
Genre:	**Jump & Run**

SPHINX UND DIE VERFLUCHTE MUMIE

Mittlerweile hat man sich auf einen Termin für den Abenteurer Sphinx mit seiner Mumie Tut festgelegt.

Hersteller:	THQ
Termin:	20. Februar 2004
Genre:	**Action-Adventure**

AMERICAN SPORTS

Disney Sports Basketball	Konami	55%
Madden NFL 2003	Electronic Arts	88%
Madden NFL 2004	Electronic Arts	90%
NBA Courtside 2002	Nintendo	82%
NBA Live 2003	Electronic Arts	83%
NBA Live 2004	Electronic Arts	84%
NBA Street Vol. 2	Electronic Arts	82%
NBA 2K3	Atari	85%
NFL 2K3	Atari	89%
NHL 2003	Electronic Arts	85%
NHL 2004	Electronic Arts	86%
NHL 2K3	Atari	86%
NHL Hitz 2002	Konami	81%
NHL Hitz 2003	Konami	82%
Aktuelle Empfehlung:		
Madden NFL 2004	Electronic Arts	90%

TRENDSPORT

Aggressive Inline	Acclaim	89%
Big Air Freestyle	Atari	53%
BMX XXX	Acclaim	69%
Dark Summit	THQ	83%
Dave Mirra Freestyle BMX 2	Acclaim	78%
Disney Skateboarding	Konami	45%
Disney's Extreme Skate Adventure	Activision	83%
Evolution Skateboarding	Konami	53%
Evolution Snowboarding	Konami	62%
Kelly Slater's Pro Surfer	Activision	78%
Mat Hoffman's Pro BMX 2	Activision	75%
SSX Tricky	Electronic Arts	84%
Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision	88%
Tony Hawk's Pro Skater 4	Activision	92%
Whirl Tour	Vivendi Universal	75%
Aktuelle Empfehlung:		
Tony Hawk's Pro Skater 4	Activision	92%

SPORT (SONSTIGES)

Ace Golf	Eidos	78%
Beach Spikers	Atari	85%
ESPN Int. Winter Sports	Konami	74%
Knockout Kings 2003	Electronic Arts	82%
Outlaw Golf	TDK Mediactive	70%
Pro Tennis WTA Tour	Konami	55%
Rocky	Rage	84%
Tiger Woods PGA Tour 2004	Electronic Arts	89%
Aktuelle Empfehlung:		
Tiger Woods PGA Tour 2004	Electronic Arts	89%

WRESTLING

Def Jam Vendetta	Electronic Arts	80%
Legends of Wrestling	Acclaim	56%
Legends of Wrestling 2	Acclaim	70%
WWE Wrestlemania X8	THQ	73%
WWE Wrestlemania XIX	THQ	80%
Aktuelle Empfehlung:		
WWE Wrestlemania XIX	THQ	80%

GAMECUBE

PLAYERS-CHOICE-TITEL

Folgende Spiele sind derzeit zum Spottpreis von € 29,99 zu haben:

FIFA Football 2003	Fußball	83%
James Bond 007: Nightfire	Ego-Shooter	85%
Luigi's Mansion	Jump & Run	86%
Mario Party 4	Action	74%
Medal of Honor: Frontline	Ego-Shooter	87%
Metroid Prime	Ego-Shooter	94%
Pikmin	Strategie	88%
Sonic Adventure 2: Battle	Jump & Run	81%
Starfox Adventures	Action-Adventure	91%
Super Mario Sunshine	Action-Adventure	91%
Super Smash Bros. Melee	Beat 'em Up	85%

GAMECUBE

WAS KOMMT WANN?

An dieser Stelle informieren wir euch über die in den nächsten Monaten anstehenden GC-Veröffentlichungen für Europa.

DEZEMBER

Titel	Genre	Termin
Batman: Rise of Sin Tzu	Action-Adventure	4. Dez.
Crash Nitro Kart	Rennspiel	5. Dez.
Die Sims brechen aus	Simulation	19. Dez.
Galleon	Action-Adventure	10. Dez.
Judge Dredd	Action	19. Dez.
Mario Party 5	Action	4. Dez.
XGRA	Rennspiel	5. Dez.

JANUAR

Titel	Genre	Termin
World Racing	Rennspiel	Jan.

FEBRUAR

Titel	Genre	Termin
Gotcha Force	Action	Feb.
Harvest Moon: A wonderful Life	Simulation	Feb.
Rogue Ops	Action-Adventure	Feb.
Sonic Heroes	Jump & Run	5. Feb.
Sphinx und die verfluchte Mumie	Action-Adventure	20. Feb.

MÄRZ

Titel	Genre	Termin
Conan	Action-Adventure	März
Knights of the Temple	Action	März
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	Action-Adventure	März
Tak und die Macht des Juju	Jump & Run	12. März

2004

Titel	Genre	Termin
Asterix & Obelix XXL	Jump & Run	2004
Beyond Good & Evil	Action-Adventure	2004
ESPionage	Action-Adventure	-----
Final Fantasy: Crystal Chronicles	Rollenspiel	1./2. Quartal
James Bond: Alles oder nichts	Action-Adventure	1. Quartal
Killer 7	Action-Adventure	2004
Kirby Air Ride	Jump & Run	1./2. Quartal
Mario Golf: Toadstool Tour	Sport	1./2. Quartal
Mario Tennis	Sport	1./2. Quartal
Metal Gear Solid: The Twin Snakes	Action-Adventure	1. Quartal
Mission Impossible: Operation Surma	Atari	2004
Nintendo Puzzle Collection	Geschicklichkeit	1./2. Quartal
Paper Mario	Rollenspiel	1./2. Quartal
Pikmin 2	Strategie	1./2. Quartal
Pokémon Colosseum	Action	1./2. Quartal
Prince of Persia: The Sands of Time	Action-Adventure	2004
Resident Evil 4	Action-Adventure	2004
Starcraft Ghost	Action-Adventure	2004
Star Fox 2	Action	1./2. Quartal
Teenage Mutant Ninja Turtles	Action	1. Quartal
Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow	Action-Adventure	2004
Urban Freestyle Soccer	Fußball	1. Quartal

Die Terminangaben erfolgen ohne Gewähr.

SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW

Ab Seite 22 könnt ihr nachlesen, was euch in Fishers Rolle demnächst so alles erwartet.

Hersteller:	Ubisoft
Termin:	März 2004
Genre:	**Action-Adventure**

STAR FOX 2

Fox McCloud, Slippy Toad, Peppy Hare und Falco Lombardi beehren uns bald wieder.

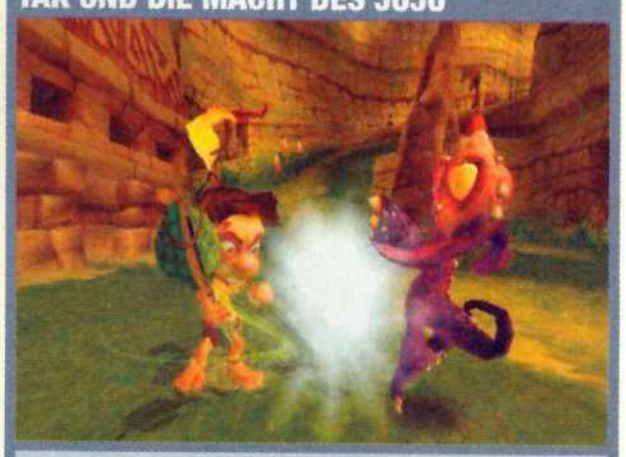
Hersteller:	Namco
Termin:	1./2. Quartal
Genre:	**Action**

STARCRAFT GHOST

Wir sind sehr optimistisch. Schließlich arbeiten Blizzards fähige Jungs an diesem Titel.

Hersteller:	Vivendi Universal
Termin:	2004
Genre:	**Action-Adventure**

TAK UND DIE MACHT DES JUJU



Nächstes Jahr dürft ihr den kleinen Schamanenlehrling durch elf nichtlineare Levels steuern.

Hersteller:	THQ
Termin:	12. März 2004
Genre:	**Jump & Run**

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

Während unzählige ihrer Kollegen in der Suppe enden, retten die vier mal wieder die Welt.

Hersteller:	Konami
Termin:	1. Quartal 2004
Genre:	**Action**

URBAN FREESTYLE SOCCER

Macht euch auf aggressive Tacklings, unglaubliche Finten, spektakuläre Tore und witzige Charaktere gefasst.

Hersteller:	Acclaim
Termin:	1. Quartal 2004
Genre:	**Fußball**

WORLD RACING

Abwechslung garantiert: Sage und schreibe über 120 Strecken dürft ihr unsicher machen.

Hersteller:	TDK Mediactive
Termin:	Januar 2004
Genre:	**Rennspiel**

XGRA

In dieser Ausgabe könnt ihr nachlesen, ob der Fun-Racer den Erwartungen gerecht wird.

Hersteller:	Acclaim
Termin:	5. Dezember
Genre:	**Rennspiel**

GAME BOY ADVANCE

IN DER ENTWICKLUNG

An dieser Stelle findet ihr die neuesten Infos und Bilder zu den sieben vielversprechendsten GBA-Projekten.

JAMES BOND 007: ALLES ODER NICHTS

Übernehmt ihr die Rolle des smarten Geheimagenten, stattet euch EA mit über 20 Waffen und Geräten aus.

Hersteller:	Electronic Arts
Termin:	5. Dezember
Genre:	Action-Adventure

DISNEYS ALADDIN

Seit jeher ist er scharf auf sie! Bald dürft ihr Aladdin dabei unterstützen, Jasmin endlich für sich zu gewinnen.

Hersteller:	Capcom
Termin:	1. Quartal 2004
Genre:	Jump & Run

HAMTARO: RAINBOW RECUE

Mit Nintendos herzallerliebsten Wonnepröppchen dürft ihr bald wieder eure Fremdsprachenkenntnisse auffrischen.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	1./2. Quartal 2004
Genre:	Action-Adventure

HARVEST MOON: FRIENDS OF MINERAL ...

Eine heruntergewirtschaftete Farm muss auf Vordermann gebracht werden – also krempelt schon mal die Ärmel hoch!

Hersteller:	Ubisoft
Termin:	1. Quartal 2004
Genre:	Simulation

MARIO GOLF: ADVANCE TOUR

Bald dürft ihr Nintendos Zöglinge natürlich auch im Kleinformat über diverse Golfplätze scheuchen.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	1./2. Quartal 2004
Genre:	Sport

NEED FOR SPEED: UNDERGROUND

Auch die Handheld-Version kommt nächstes Jahr mit insgesamt 20 lizenzierten Wagen angerauscht.

Hersteller:	Electronic Arts
Termin:	16. Januar 2004
Genre:	Rennspiel

TAK UND DIE MACHT DES JUJU

In Taks Welt ist „Juju" nicht irgendein Ding, sondern lediglich eine andere Bezeichnung für Magie.

Hersteller:	THQ
Termin:	12. März 2004
Genre:	Jump & Run

GAME BOY ADVANCE

REFERENZ-TITEL

Die absoluten Top-Titel aus den einzelnen Genres findet ihr hier.

Genre/Titel	Hersteller	Wertung
ACTION		
Metroid Fusion	Nintendo	90%
ADVENTURE		
Hamtaro: Ham Ham Heartbreak	Nintendo	83%
ACTION-ADVENTURE		
The Legend of Zelda	Nintendo	90%
JUMP & RUN		
Super Mario World	Nintendo	92%
RENNSPIEL		
Mario Kart: Super Circuit	Nintendo	91%
BEAT 'EM UP		
Super Street Fighter II Turbo Revival	Ubisoft	85%
GESCHICKLICHKEIT		
Pokémon Pinball: Rubin & Saphir	Nintendo	85%
ROLLENSPIELE		
Golden Sun: Die vergessene Epoche	Nintendo	89%
EGO-SHOOTER		
Doom II (GBA)	Activision	87%
FUSSBALL		
Alex Zickler Total Soccer 2002	Ubisoft	83%
TRENDSPORT		
Tony Hawk's Pro Skater 4	Activision	91%
SPORT (SONSTIGE)		
FILA Decathlon	THQ	85%
WRESTLING		
WWF Road to Wrestlemania	THQ	70%
STRATEGIE		
Advance Wars	Nintendo	88%
SIMULATION		
Creatures	Swing!	81%
MUSIC & ENTERTAINMENT		
Pocket Music	Ubisoft	70%

GAME BOY ADVANCE

WAS KOMMT WANN?

DEZEMBER

Titel	Genre	Termin
Die Sims brechen aus	Simulation	19. Dez.
James Bond 007: Alles oder nichts	Action-Adventure	5. Dez.
Mission Impossible: Operation Surma	Action	4. Dez.
Onimusha Tactics	Action-Adventure	Dez.

2004

Titel	Genre	Termin
Boktai: The Sun is in Your Hand	Action-Adventure	2004
Disney's Aladdin	Jump & Run	1. Quartal
Dr. Seuss Cat in the Hat	Jump & Run	2004
Fast & Furious	Rennspiel	2004
Fire Emblem	Nintendo	1./2. Quartal
Hamtaro: Rainbow Rescue	Action-Adventure	1./2. Quartal
Harvest Moon: Friends of Mineral Town	Simulation	1. Quartal
Mario Golf	Sport	1./2. Quartal
Mario Tennis	Sport	1./2. Quartal
Need for Speed: Porsche Unleashed	Rennspiel	1. Quartal
Need for Speed: Underground	Rennspiel	16. Januar
Tak und die Macht des Juju	Jump & Run	12. März

Die Terminangaben erfolgen ohne Gewähr.

CHART ATTACK

Schreibt eine SMS und gewinnt!

In Kooperation mit Activision verlosen wir ein paar coole Preise (siehe Abb.):

5x *Tony Hawk's Underground* + T-Shirt
2x *Tony Hawk's Underground*-CD Wallets

Um am Gewinnspiel teilzunehmen, nennt uns einfach eure derzeitigen Lieblingsspiele oder euren am sehnsüchtigsten erwarteten Titel:
Für die Lesercharts: Sende uns eine SMS mit dem Text **„NZ 1 Nummer eures Favoriten"** (Beispiel: Schreibt „NZ 1 60", wenn *Zelda: The Wind Waker* euer absoluter Lieblingstitel ist).
Für die Most-Wanted-Charts: Sende uns eine SMS mit dem Text **„NZ 2 Nummer eures Favoriten"** (Beispiel: Schreibt „NZ 2 25" und wählt somit *Teenage Mutant Ninja Turtles* zu eurem Most-Wanted-Titel Nummer 1).

D: 81114 € 0,49*/SMS Alle Netze!
(*VF D2-Anteil € 0,12)
CH: 72444 sfr 0,70/SMS
A: 0900 101010 € 0,60/SMS

Oder ruf uns einfach an:
D: 0190 658 651 € 0,41/Min.
CH: 0901 210 212 sfr 0,50/Min.

Oder schicke eine Postkarte mit den Nummern deiner Favoriten an:

N-ZONE COMPUTEC MEDIA AG, Kennwort: Charts, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Leser aus Österreich können derzeit nur per SMS oder Postkarte teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Benachrichtigung der Gewinner erfolgt schriftlich oder telefonisch. Mitarbeiter der Sponsoren und der Computec Media AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Teilnahmeschluss ist der **30. Dezember**.

LESER-CHARTS

01 Advance Wars 2 (GBA)
02 Aggressive Inline
03 Baldur's Gate: Dark Alliance
04 Blood Omen 2
05 Burnout 2: Point of Impact
06 Conflict Desert Storm II
07 DHdR: Die Rückkehr des Königs
08 Enter the Matrix
09 Eternal Darkness
10 F-Zero GX
11 FIFA Football 2004
12 Final Fantasy Tactics Advance (GBA)
13 Freedom Fighters
14 Golden Sun 2 (GBA)
15 Hitman 2: Silent Assassin
16 James Bond 007: Nightfire
17 Kirby: Nightmare in Dreamland (GBA)
18 Luigi's Mansion
19 Madden NFL 2004
20 Mario Kart: Double Dash!!
21 Metal Arms: Glitch in the System
22 Medal of Honor: Frontline
23 Metroid Prime
24 Mortal Kombat: Deadly Alliance
25 NBA 2K3
26 NBA LIVE 2004
27 Need for Speed: Hot Pursuit 2
28 Need for Speed Underground
29 P.N.03
30 Phantasy Star Online 1&2
31 Pikmin
32 Pokémon Rubin & Saphir (GBA)
33 Rayman 3
34 Resident Evil Zero
35 Rocky
36 Sega Soccer Slam
37 Skies of Arcadia Legends
38 Smuggler's Run: Warzones
39 Sonic Mega Collection
40 Soul Calibur II
41 Spider-Man: The Movie
42 Starfox Adventures
43 Star Wars Rogue Squadron III
44 Super Mario Advance 4 (GBA)
45 Super Mario Sunshine
46 Super Monkey Ball 2
47 Super Smash Bros. Melee
48 Tiger Woods PGA Tour 2004
49 TimeSplitters 2
50 Tom Clancy's Splinter Cell
51 Tony Hawk's Pro Skater 4
52 Top Gear Rally (GBA)
53 True Crime: Streets of L.A.
54 Wario World
55 Wave Race: Blue Storm
56 WWE Wrestlemania XIX
57 XIII
58 Yu-Gi-Oh! Worldwide Edition (GBA)
59 Zelda: Ocarina of Time
60 Zelda: The Wind Waker

MOST WANTED

01 Asterix & Obelix XXL
02 Beyond Good & Evil
03 Final Fantasy: Crystal Chronicles
04 Geist
05 Harvest Moon: A Wonderful Life
06 James Bond 007: Alles oder nichts
07 Killer 7
08 Kirby Air Ride
09 Mario Golf: Toadstool Tour
10 Mario Tennis
11 Metal Gear Solid: The Twin Snakes
12 Knights of the Temple
13 Nintendo Puzzle Collection
14 Paper Mario
15 Pikmin 2
16 Pokémon Colosseum
17 Prince of Persia: The Sands of Time
18 Resident Evil 4
19 Rogue Ops
20 Sphinx und die verfluchte Mumie
21 Spider-Man 2: The Movie
22 Starcraft Ghost
23 Star Fox 2
24 Tak und die Macht des Juju
25 Teenage Mutant Ninja Turtles

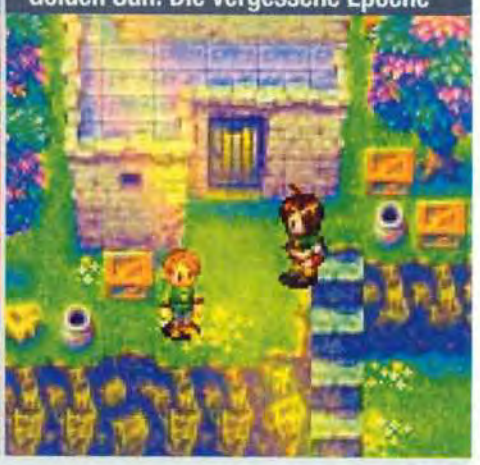
Verkaufs-Charts

Quelle: SATURN

Platz/Vormonat		System	Wertung	Monat
1.	1 Soul Calibur 2	GC	90%	2
2.	NEU Star Wars Rogue Squadron III	GC	91%	1
3.	NEU F-Zero GX	GC	91%	1
4.	2 Resident Evil Zero	GC	89%	7
5.	4 Super Smash Bros. Melee	GC	85%	16
6.	NEU FIFA Football 2004	GC	85%	1
7.	6 Zelda: The Wind Waker	GC	95%	7
8.	WE Resident Evil	GC	88%	7
9.	NEU Viewtiful Joe	GC	90%	1
10.	3 Medal of Honor Frontline	GC	87%	6

PLATZ 1 (GC): Soul Calibur 2

PLATZ 1 (GBA): Golden Sun: Die vergessene Epoche



Platz/Vormonat		System	Wertung	Monat
1.	1 Golden Sun: Die vergessene Epoche	GBA	89%	2
2.	2 Pokémon Rubin	GBA	87%	4
3.	3 Yu-Gi-Oh! Worldwide Edition	GBA	78%	6
4.	NEU Super Mario Advance 4	GBA	90%	1
5.	4 Pokémon Saphir	GBA	87%	4

Leser-Charts

Platz/Vormonat		System	Wertung	Monat
1.	NEU Soul Calibur 2	GC	90%	1
2.	NEU Viewtiful Joe	GC	90%	1
3.	1 Zelda: The Wind Waker	GC	95%	7
4.	NEU F-Zero GX	GC	91%	1
5.	2 Metroid Prime	GC	94%	8
6.	3 Skies of Arcadia Legends	GC	88%	4
7.	4 Super Smash Bros. Melee	GC	85%	17
8.	6 Resident Evil Zero	GC	89%	9
9.	5 Starfox Adventures	GC	91%	9
10.	NEU Star Wars Rogue Squadron III	GC	91%	1

PLATZ 1: Soul Calibur 2

Die Neuerscheinungen *Soul Calibur 2* und *Viewtiful Joe* haben Link doch tatsächlich auf den dritten Platz verwiesen. Ebenso gesellte sich Nintendos *F-Zero GX* zu den Spitzenreitern und landete auf Platz 4.

Quelle: N-ZONE-Zeugnis, SMS-Auswertung und www.n-zone.de

Most Wanted

Platz/Vormonat		System	Hersteller	Monat
1.	3 Geist	GC	Nintendo	5
2.	NEU Harvest Moon: A Wonderful Life	GC	Ubisoft	1
3.	WE Resident Evil 4	GC	Capcom	5
4.	2 Pikmin 2	GC	Nintendo	7
5.	WE Final Fantasy: Crystal Chronicles	GC	Nintendo	11
6.	6 Sword of Mana	GBA	Nintendo	4
7.	NEU Starcraft Ghost	GC	Vivendi	1
8.	NEU Sphinx und die verfluchte Mumie	GC	THQ	1
9.	NEU James Bond 007: Alles oder nichts	GC	Electronic Arts	1
10.	NEU Asterix & Obelix XXL	GC	Atari	1

PLATZ 1: Geist

Diesen Monat haben wir gleich fünf Neuzugänge zu verzeichnen. Auf Capcoms Schlachtfest und die Fortsetzung der *Final Fantasy*-Reihe seid ihr ebenfalls wahnsinnig gespannt. Allerdings hätten wir nicht damit gerechnet, dass euch Nintendos mysteriöse Gestalt am meisten durch die Köpfe spukt.

Quelle: N-ZONE-Zeugnis, SMS-Auswertung und www.n-zone.de

DIE REDAKTION

Wer steckt hinter der N-ZONE? Hier stellen wir euch das NZ-Team kurz vor!

HANS IPPISCH
33, REDAKTIONSDIREKTOR

War von der Testvielfalt hin- und hergerissen. Er konnte sich einfach nicht entscheiden, mit welchem Titel er anfangen sollte. Snowboarden, Ballern, Skaten – es gab so viel Auswahl.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
Tony Hawk's Underground
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Mario & Luigi: Superstar Saga
Nach Redaktionsschluss?
Überlegt er sich dank *SSX 3*, wohin sein diesjähriger Winterurlaub gehen soll.

FABIAN SLUGA
23, LEITENDER REDAKTEUR

Hatte ähnliche Probleme wie Hans. Mit dem Unterschied, dass er noch ein Spiel sucht, in dem er Udo das Wasser reichen kann. Aber er nimmt es leicht und gibt die Suche nicht auf.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
Mario Party 5
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
DHdR: Die Rückkehr des Königs
Nach Redaktionsschluss?
Macht er es sich an den bitterkalten Abenden in seiner warmen Wohnung gemütlich.

KERSTIN SPRINGER
29, VOLONTÄRIN

Überlegt ernsthaft, ob sie sich einen Hexenbesen besorgen soll. Harry Potter hat seine Spuren halt doch hinterlassen. Ansonsten begibt sie sich oft in die virtuellen Berge.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
SSX 3
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Mario & Luigi: Superstar Saga
Nach Redaktionsschluss?
Wünscht sie sich so sehr einen offenen Kamin für lauschige Abende.

UDO CRNJAK
26, VOLONTÄR

Ist absolut im Trendsport-Fieber. Nach den Tests zu *1080° Avalanche*, *SSX 3* und *Tony Hawk's Underground* überlegt er ernsthaft, das reale Snowboarden auszuchecken.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
SSX 3
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Mario & Luigi: Superstar Saga
Nach Redaktionsschluss?
Schnappt er sich in jeder freien Minute *SSX 3* und lässt den stressigen Alltag hinter sich.

HEINRICH LENHARDT
38, USA-KORRESPONDENT

... verzichtet traditionell auf Weihnachtsbäume im Wohnzimmer, sein treuer Hund richtet beim regelmäßigen Markieren der Vorgarten-Tanne schon genug ökologischen Schaden an.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
FIFA 2004
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Fire Emblem
Nach Redaktionsschluss?
Sucht er kanadische Supermärkte nach Christstollen-Importen ab.

MATTHIAS SCHÖFFEL
38, DESIGNER

Hat seinen wohlverdienten Urlaub beendet und strahlt eine angenehme Gelassenheit aus. Ob er es geschafft hat, sein persönliches Musikzimmer in seinem Haus einzurichten?

Momentanes GC-Lieblingsspiel
Harry Potter: Quidditch Weltmeisterschaft
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Mario & Luigi: Superstar Saga
Nach Redaktionsschluss?
Fragt ihn sein kleiner Sohn, wann sie zusammen den ersten Schneemann bauen.

STEFANIE SÄMANN
24, JUNIOR DESIGNER

Hat bei der Trinity-Sterbeszene aus *Matrix: Revolutions* einen so heftigen Lachanfall bekommen, dass auch krampfhaftes Festbeißen im Pulli-Ärmel nichts mehr helfen konnte.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
SSX 3
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Prince of Persia: The Sands of Time
Nach Redaktionsschluss?
Sieht sie nur noch Pilzchen, Sternchen und Blümchen aus der *Mario*-Komplettlösung.

FABIAN HÜBNER
18, AUSZUBILDENDER MEDIENDESIGNER

Hat neben der normalen Heftproduktion alle Hände voll mit einem Sonderheft zu tun. Wenn wir nicht wüssten, wer es macht, würden wir uns fast Sorgen machen.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
Mario Party 5
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Teenage Mutant Ninja Turtles
Nach Redaktionsschluss?
Regt er sich über *Matrix: Revolutions* auf. Er hatte er sich schon etwas mehr erhofft.

YVES NAWROTH
19, REDAKTIONSASSISTENT

Macht der gesamten Redaktion mit nicht enden wollenden gesundheitlichen Problemen so langsam ernsthaft Sorgen. Leider wissen wir nicht, wie lange seine Odyssee noch andauern wird.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
Medal of Honor: Rising Sun
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
DHdR: Die Rückkehr des Königs
Nach Redaktionsschluss?
Setzt sein Platz im Verlag schon langsam Unmengen an Spinnweben und Staub an.

SPIEL DES MONATS

TONY HAWK'S UNDERGROUND

Das Skateboarding-Urgestein zeigt im neuesten Teil der Serie auf dem GC, was Skaten wirklich bedeutet.

SEITE 50

ALLE TESTS IM ÜBERBLICK

GAMECUBE

1080° Avalanche 34
Beyblade: Super Tournament Battle 56
Crash Nitro Kart 58
Der Hobbit 58
Die Sims brechen aus 54
Harry Potter: Quidditch Weltmeisterschaft 52
Looney Tunes: Back in Action 57
Mario Party 5 42
Medal of Honor: Rising Sun 38
SSX 3 48
Tony Hawk's Underground 50
XGRA 46

GAME BOY ADVANCE

DHdR: Die Rückkehr des Königs 62
FIFA Football 2004 64
Mario & Luigi: Superstar Saga 60
Sonic Pinball Party 64
Teenage Mutant Ninja Turtles 64
Terminator 3 64
Yu-Gi-Oh! Dungeondice Monsters 62

■ Spiele mit einer Wertung von 85 % oder mehr erhalten dieses Hit-Prädikat.

■ Spiele mit einer Multiplayer-Wertung von 85 % oder mehr erhalten diesen Multiplayer-Hit.

■ Spiele mit diesem Symbol erhielten von der USK eine „Ab 18"-Kennzeichnung.

■ Bei einem Test mit diesem Symbol handelt es sich um einen Titel aus Japan oder den USA, der noch nicht in Deutschland erhältlich ist. Ob der Titel in Deutschland erscheinen wird, könnt ihr im jeweiligen Test nachlesen.

■ Aufgepasst! Dieses Symbol zeigt an, dass wir überraschende Storywendungen verraten.

VORSCHAU-EINSCHÄTZUNGEN KURZ ERKLÄRT

SUPER Dieser Hammer wird wahrscheinlich 90 % oder mehr absahnen.
SEHR GUT Ein Spiel mit echtem Hitpotenzial, das zwischen 83 % und 89 % landen wird.
GUT Die Testversion des Spiels wird voraussichtlich zwischen 70 % und 82 % bekommen.
OK Ein durchschnittlicher Titel, der wahrscheinlich zwischen 50 % und 69 % abstaubt.
SCHWACH Mehr als 30 % bis 50 % werden beim Test wohl nicht drin sein.
SCHLECHT Würg! Die Testversion dürfte höchstens 29 % ergattern.

1080° Avalanche

Lawine im Nacken, mit Kurs auf die Referenz

– wie gut ist das neueste Snowboard-Spektakel?

SCHRECKSEKUNDE Während man über die Brücke fährt, bricht sie zusammen.

'TSCHULDIGUNG Einige Abkürzungen sind für Passanten etwas gefährlich.

Fast eineinhalb Jahre sind seit unserem ersten Vorschaubericht zu *1080° Avalanche* vergangen. Aber schließlich bekamen wir die europäische Testversion in die Finger und konnten uns davon überzeugen, ob eine ernsthafte Konkurrenz für *SSX 3* auf den Markt kommt oder nicht. All jene, die auf einen ähnlich starken Titel wie Electronic Arts' neuen Schnee-Racer gehofft hatten, müssen wir leider enttäuschen. Qualitativ bleibt das, was die Jungs von NST hier abgeliefert haben, hinter dem amtierenden Gipfelstürmer zurück. Und diese Erkenntnis zieht sich leider durch sämtliche Bereiche des Titels.

SCHNEEWEISSE RENNACTION

Nach Beginn des Spiels hat man die Wahl zwischen sechs Spielmodi. Der erste im Bunde ist der Match-Race-Modus. Wie der Name schon erahnen lässt, bestreitet man hier Rennen gegen einen Konkurrenten. Anfangs steht nur der Novice-Schwierigkeitsgrad zur Verfügung und beinhaltet insgesamt vier Strecken. Nach erfolgreicher Platzierung auf dem ersten Platz in der Gesamtwer-tung wird der nächste Schwierigkeitsgrad – nämlich Hard – anwählbar. Dieses Prinzip zieht sich durch den gesamten Match-Race-Bereich, bis schließlich auch Expert und Extreme zur Verfügung stehen. Das Besondere an dieser Spielvariante ist das jeweils letzte Rennen, das stets auf demselben Massiv – Sub Zero Assault – stattfindet. Entsprechend des Schwierigkeitsgrades ist man auf einem anderen, vom Anspruch her angepassten Teil des Berges unterwegs. Diese Rennen sind zweifelsohne das Highlight des Spiels, da die Strecke und die Lawine, die einem im Nacken sitzt, für einen herrlichen Adrenalinschub sorgen. Hat man es zudem geschafft, die Powerleiste aufzufüllen, schickt man andere Fahrer durch einen Schlag sofort in den Schnee. Wer sich lieber im Super-G-Bereich versuchen möchte, kann dies ausgiebig im Gate-Challenge-Modus tun. Auf den gleichen Strecken wie im Match Race muss man zwei farbige Tore passieren, während man unter Zeitdruck steht. Für jedes erfolgreiche Durchfahren werden wertvolle Sekunden auf dem Konto gutgeschrieben. Checkpoints sorgen ebenfalls für etwas mehr Zeit.

ANGESTAUBT, ABER SPIELBAR

Alle, die mit Snowboarden weder Rennen noch andere Abwandlungen wie das Gate Challenge verbinden, können sich im Trick-Attack-Modus auslassen. Hier kann man sich, je nach Vorliebe, entweder für eine monströse Rampe, eine große Halfpipe, oder einen Funpark entscheiden. Prinzipiell wurde das Trick-

INFO ÜBERRASCHUNGEN

Neben und auf der Strecke

Nur Snowboarden wäre ja langweilig. Das haben sich die Entwickler auch gedacht.

Auf den Strecken von *1080° Avalanche* passiert neben der hauptsächlichen Rennaction noch vieles mehr. Mal bricht unter eurem Brett eine Brücke in tausend Stücke oder es fallen direkt vor euch dicke Felsbrocken auf die Piste. Ab und an kreuzen auch Autos euren Weg oder ein Schneemobil ist mit euch auf Kollisionskurs. Egal, was auch passiert, eine Schrecksekunde verursachen diese plötzlichen Ereignisse allemal.

PFUSCH BEIM BAU Diese Holzkonstruktion bricht, bevor ihr sie überqueren könnt, vor euren Augen zusammen.

LAWINCHEN Die Scheune wird hart von der kleinen Lawine getroffen und erschwert euch die Durchfahrt.

OH, WIE SÜSS Viele Strecken bieten nette Details, wie diese kleinen Waldbewohner.

NEUES DESIGN Nachdem man alle Münzen eingesammelt hat, stehen jedem Fahrer vier Bretter zur Verfügung.

INFO PAL-ANPASSUNG

Schneeweich mit 60 Hertz?

Bei Nintendo gehört ein 60-Hz-Modus mittlerweile zur Standardausrüstung. Ob sich Unterschiede zum 50-Hz-Modus ergeben, lest ihr hier.

1080° Avalanche bietet euch noch vor Beginn die Wahl zwischen einem 50-Hz- und einem 60-Hz-Modus. Falls ihr einen Fernseher haben solltet, der die zweite Variante darstellen kann, solltet ihr diese auswählen. Denn mit 60 Hertz läuft das Renngeschehen merklich flotter über die Mattscheibe. Die Ruckeleinlagen sind dabei in beiden Varianten vorhanden, was also nicht wirklich einen Unterschied macht.

LEBENSGEFAHR Beim letzten Rennen sollte man so richtig Gummi geben, denn sonst ist es aus mit dem Fahrer.

MEIN FAZIT GUT

Fabian Sluga
spielt lieber Wave Race.

Die Jungs von NST haben ja schon viele tolle Spiele abgeliefert, darunter auch *Wave Race: Blue Storm*. Das merkt man *1080° Avalanche* sogar teilweise an, denn der Spielaufbau ist relativ ähnlich. Allerdings ist das Gameplay von *1080° Avalanche* leider nicht so perfekt. Der direkte Konkurrent *SSX 3* ist *1080°* leider in allen Bereichen überlegen. Das fängt bei der Steuerung an, geht über die Grafik und hört beim Umfang auf. Schade, Nintendo! Nach dem genialen N64-Spiel, das jahrelang die konsolenübergreifende Referenz darstellte, hat man mehr erwartet. So erhaltet ihr „nur" ein gutes Spiel, das vom Referenzthron aber doch ein gutes Stück entfernt ist.

system aus dem fünf Jahre alten Vorgänger übernommen. Hält man die L-Taste gedrückt, geht der Fahrer in die Hocke und nimmt an Geschwindigkeit zu. Nachteil daran ist, dass gleichzeitig die Manövrierfähigkeit drastisch sinkt. Trifft man auf eine Rail, kann L auch dazu verwendet werden, um zu grinden. Wird der A-Knopf betätigt, erscheint ein kleiner Kreis, der sich im Uhrzeigersinn füllt, und somit anzeigt, wann der beste Zeitpunkt gekommen ist, um die Taste wieder loszulassen und einen Sprung auszuführen. Die Buttons X, Y und B lassen den Boarder jeweils einen Grab ausführen. Wer auch gerne mal während der Rennen oder Trick-Sessions ein bisschen herumposen möchte, drückt einfach kurz die Z-Taste. Trick-Kombinationen lassen sich ausführen, wenn man bereits einen Grab gezeigt hat. Dann nämlich fängt der Fahrer an zu leuchten und bei wiederholter Betätigung eines Grab-Buttons beginnt das Punktekonto in die Höhe zu schnellen. Leider lassen sich diese Combos nur im Trick-Attack-Modus richtig ausführen, da man während der Rennen keine Zeit dafür hat, bzw. sich voll auf die Strecke konzentriert. Ebenso wichtig wie ein guter Sprung ist eine gute Landung. Und da haben sich die Entwickler das neue Gleichgewichtssystem einfallen lassen.

NUR NICHT HINFALLEN

Missglückt eine Landung oder rempelt man zum Beispiel einen Baum an, kommt der Fahrer ins Straucheln. Das Geschehen wird langsamer und es erscheint ein Kreis, in dem signalisiert wird, in welche Richtung man den Analog-Stick rotieren muss, um einen Sturz zu verhindern. Für alle Rastlosen, die ständig ihre Bestzeiten auf den einzelnen Strecken noch weiter verbessern wollen, ist der Time-Trial-Modus genau das Richtige. Hier lassen sich nach einer grandiosen Abfahrt nicht nur der Ghost abspeichern, der die persönliche Bestfahrt darstellt, sondern auch Münzen sammeln. Diese sind für den Erwerb von neuen Snowboards unverzichtbar. Auf jeder Strecke sind jeweils fünf Fünftel einer ganzen Münze verteilt, die alle in einem Run eingesammelt werden

SUPER G Durch Passieren der Tore werden wertvolle Sekunden gutgeschrieben.

ABKÜRZUNG Kennt man die Strecken erst einmal, nimmt man jede Abkürzung mit.

müssen. Entsprechend des Schwierigkeitsgrades sind diese begehrten Objekte immer besser versteckt und man muss schon einige Suchläufe fahren, um jeden einzelnen Standort zu ermitteln. Hat man es geschafft, winkt nicht nur eine Gesamtzahl von vier Boards für jeden der fünf Charaktere, sondern auch noch ein alternatives Board-Design für alle verfügbaren Bretter. Da die Attribute der Fahrer nicht verändert werden können, ist der Erwerb von neuen Snowboards umso wichtiger. Der Mehrspieler-Modus bietet zwei Varianten für insgesamt vier Spieler: Splitscreen und LAN-Modus. Bei beiden Arten kann die Wahl aus lediglich sechs Strecken getroffen werden. Zumindest in der Vier-Spieler-Splitscreen-Variante hätte man sich gewünscht, auf alle Strecken des Spiels zugreifen zu können.

VERGEBENE CHANCEN

In technischer Hinsicht kann der Titel *SSX 3* kaum das Wasser reichen. Geboten werden trotzdem viele nette, kleine Details auf der Strecke, wie Skifahrer, Rehe, Vogelschwärme oder umherspringende Eichhörnchen. Sehr ansehnlich ist auch der an den Fahrern klebende Schnee, sobald es diese mal auf die Nase legt. Nach einiger Zeit bröckelt dieser während der stürmischen Fahrt wieder ab. Der Preis dafür sind stellenweise arge Ruckeleinlagen. Auch die Effekte – egal ob Licht- oder Partikeleffekte – können sich nicht mit Electronic Arts' Pistenspektakel messen. Im musikalischen Bereich bekommt man richtig gute und treibende Songs von Bands wie Finger Eleven oder Canterize auf die Ohren. Aufgrund der trägen und schwerfälligen Steuerung der Fahrer ist zu erkennen, dass man viel Wert auf die Rennelemente gelegt hat. Alles in allem macht der Titel trotzdem einige Zeit Spaß, auch wenn das Tricksystem etwas angestaubt ist und die Technik recht unspektakulär erscheint. Eingefleischte Fans der Serie können trotzdem zugreifen, alle anderen sind mit *SSX 3* besser bedient. Auf unserer Homepage www.n-zone.de findet ihr Videos mit Szenen aus dem Spiel.

UDO CRNJAK

DETAIL-CHECK 1080° AVALANCHE

Wer bleibt im Schnee stecken?

Wir vergleichen für euch Nintendos *1080°*-Neuauflage mit Electronic Arts' *SSX 3*.

1080° AVALANCHE

UMFANG ★★★☆☆

Fahrer: Lediglich 5 Fahrer sind wirklich etwas zu wenig.

Strecken: 5 Berge mit insgesamt 22 Strecken, wobei die 7 Strecken des Extreme-Schwierigkeitsgrades im Match-Race-Modus nur spiegelverkehrte Ableger bereits vorhandener Strecken sind.

Spielmodi: Match Race, Gate Challenge, Trick Attack, Time Trial. Leider ist kein Freeride-Modus vorhanden.

Langzeitmotivation: Es können für jeden Fahrer drei Boards erspielt werden. Außerdem drei Funboards und jeweils ein alternatives Kostüm. Ziemlich dürftig.

Splitscreen: Ja, 4 Spieler

LAN-Modus: Ja. Für maximal 4 Spieler. 6 Strecken stehen zur Verfügung.

GAMEPLAY ★★★☆☆

Steuerung: Die Fahrer steuern sich ziemlich steif und träge. Verschiedene Untergründe machen sich nur in der Geschwindigkeit der Fahrer bemerkbar.

Streckendesign: Sehr arcade-lastig gestaltet. Beim Spielen bekommt man den Eindruck, dass die Strecken ausschließlich für Rennen gestaltet wurden.

Tricksystem: Relativ kompliziert und im Vergleich zum Vorgänger kaum verändert. Combos sind zudem auch zu umständlich ausführbar.

Fahrerattribute: Jeder Fahrer hat voreingestellte Werte, die auch nicht verändert werden können. Nur die Wahl des Boards beeinflusst die Attribute.

Menüführung: Recht einfach und unspektakulär gehalten. Alle Funktionen oder Einstellungen sind schnell auszumachen.

TECHNIK ★★★½☆

Grafik: Manche Strecken weisen starke Ruckler auf. Angesichts der wenig spektakulären Grafik unerklärlich. Der haftende Schnee an den Fahrern und die vielen Details auf den Strecken sind sehr gut gelungen.

Sound: Es werden kaum Sprachsamples verwendet. Kommunikation unter den Fahrern findet nur in Form von Drohungen statt. Der Sprecher hört sich sehr künstlich an.

Musik: Zum ersten Mal lizenzierte Musik bei einem Nintendo-Titel. Überwiegend aus dem Rock-Bereich. Vor jedem Rennen kann ein Song ausgewählt werden.

Präsentation: *1080° Avalanche* macht durch das Streckendesign und die teilweise sehr träge Steuerung einen sehr rennlastigen Eindruck. Anspielen wird empfohlen.

GESAMTWERTUNG ★★★★☆

SSX 3

UMFANG ★★★★★

Fahrer: 10 Fahrer plus 20 Cheat-Fahrer, die freigeschaltet werden müssen.

Strecken: 3 Gipfel mit insgesamt 17 Strecken. Teilweise ergeben sich Überschneidungen der einzelnen Strecken in kleinen Teilen. Ansonsten kommt jede Strecke nur einmal vor.

Spielmodi: Einzelspiel und Gipfelstürmer. Letzterer bietet nochmals drei Modi: Rennen, Freestyle und Freeride.

Langzeitmotivation: Enorm! Freispielbare Goodies, Fahrer, Kleidung und Strecken sowie viele Challenges sorgen dafür, dass man sehr lange beschäftigt ist.

Splitscreen: Ja, 2 Spieler

LAN-Modus: Diese Mehrspieler-Variante wird leider nicht unterstützt.

GAMEPLAY ★★★★½

Steuerung: Gute Steuerung. Das Fahrverhalten wird sehr schön von den Gegebenheiten der Strecke, wie zum Beispiel Tiefschnee oder Eisplatten, beeinflusst.

Streckendesign: Jede Strecke ist anders und muss nicht auf vorgegebenen Wegen gefahren werden. Leider ist der Streckenrand nicht immer sofort auszumachen.

Tricksystem: Nach einiger Eingewöhnungszeit sind irre Trickkombinationen kein Problem. Die Über- und Super-Über-Tricks sind sehr gut ausgefallen.

Fahrerattribute: Jeder Fahrer hat von Beginn an die gleichen Werte, die aber im Laufe des Spiels verbessert werden können.

Menüführung: Anfangs etwas gewöhnungsbedürftig, aber nach einiger Zeit ist alles klar einzuordnen. Sehr stylisch.

TECHNIK ★★★★☆

Grafik: Die Grafik brilliert mit sehr guten Effekten. Leider treten gelegentlich heftige Ruckler auf. Außerdem sind die Boarder mit sehr guten Animationen und netten Details versehen. Die Strecken haben teilweise atemberaubende Hintergründe.

Sound: Die Fahrer begeistern mit vielen coolen Sprachsamples und kommunizieren sogar untereinander. Der deutschsprachige DJ kann sich auch hören lassen.

Musik: Massig lizenzierte Musikstücke aus dem Dance- und Rock-Bereich. Es lässt sich eine Playlist nach eigenem Geschmack zusammenstellen.

Präsentation: Sehr gut gelungenes Schnee-Spektakel für jedermanns Geschmack. Egal ob Renn- oder Freeride-Begeisterte, jeder findet bei *SSX 3* genau das Richtige.

GESAMTWERTUNG ★★★★★

MEIN FAZIT GUT

Udo Crnjak
spielt lieber *SSX 3*.

Die Strecken können allesamt mit vielen Details begeistern und oft ist mir das Herz in die Hose gerutscht, wenn mir zum Beispiel ein Snowmobil mit Highspeed entgegenkam. Das absolute Highlight des Titels sind aber zweifelsohne die Rennen auf dem letzten Berg. Wenn man eine gigantische Lawine mit unglaublichem Getöse im Nacken hat, bekommt jeder schweißnasse Hände. Von der Technik hätte ich mir mehr erwartet. Zwar sind die Blur- und Lichteffekte beim Versuch, das Gleichgewicht zu halten, oder bei fetten Sprüngen ganz gut gelungen, dafür geht die Framerate sehr oft merklich in die Knie. Außerdem lassen sich die Fahrer nicht so gut und intuitiv steuern wie beim EA-Konkurrenten. In puncto Langzeitmotivation werden vornehmlich Rennspiel-Fans angesprochen, die ständig auf der Jagd nach besseren Zeiten sind. Denn das ist das Einzige, was man nach zwei bis drei Tagen noch erreichen kann. Der Mehrspielermodus erscheint – mit nur sechs Strecken und mehr Ruckeleinlagen als im Solo-Modus – recht lieblos. Insgesamt wirkt das Ganze wie eine leicht aufgepeppte Kopie des Vorgängers. Eigentlich schade drum.

TEST 1080° AVALANCHE

Genre:	Trendsport
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	NST
Speichern:	3+ Blöcke
Sprache:	Dt. Schrift, engl. Spr.
Video:	4:3, 60 Hz
Audio:	Dolby Pro Logic 2

Internet: **www.nintendo-europe.com**

Spieler **1-4**	USK-Freigabe **Ohne Beschränkung**
Termin **Erhältlich**	Preis **Ca. € 55,-**

- ⊕ **Viele Details auf den Strecken**
- ⊕ **Coole Musik**
- ⊖ **Teilweise derbe Ruckler**
- ⊖ **Träge Steuerung**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
75%	84%	72%	**78%**

„Technisch durchwachsener Nachfolger **mit vielen Details** auf den Strecken und veraltetem Tricksystem."

Medal of Honor Rising Sun

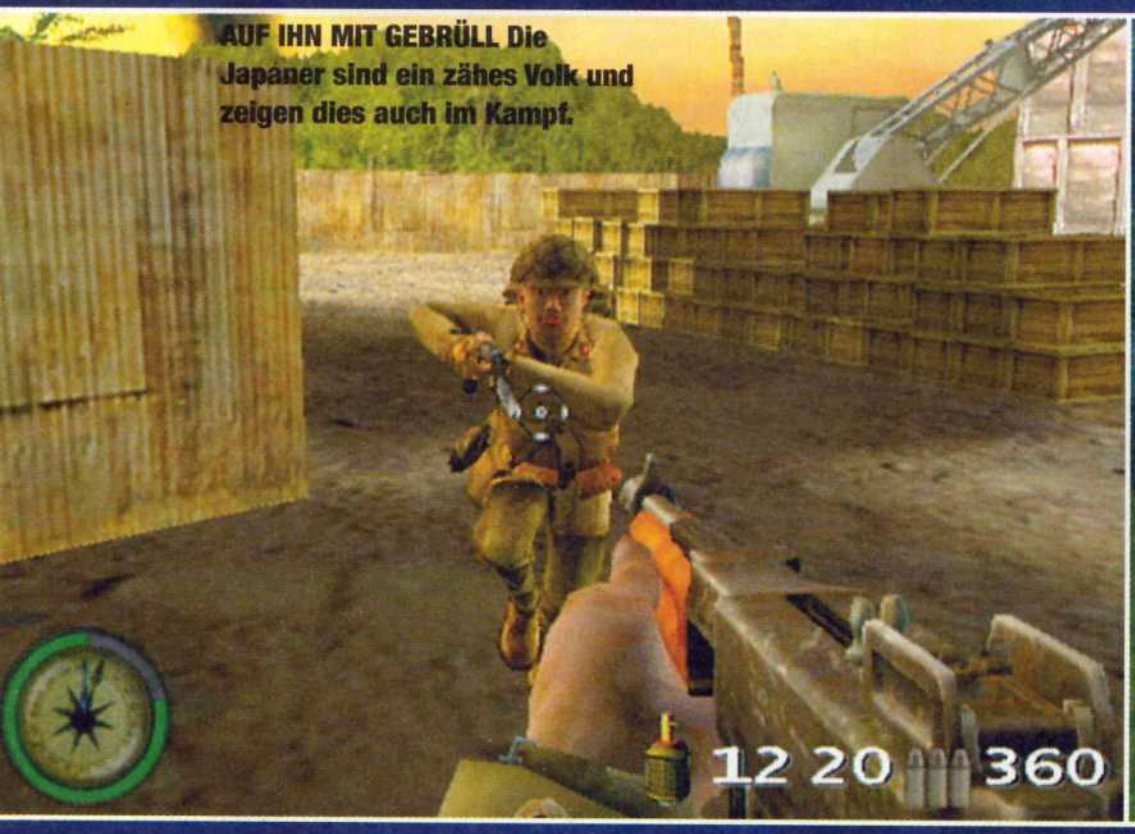
Zweiter Weltkrieg und kein Ende!

EA verlagert die Front in den pazifischen Raum.

Der Vorgänger *Medal of Honor: Frontline* führte den Spieler mit einer sehr heftigen und kontroversen Szene in das virtuelle Weltkriegs-Szenario ein: Omaha-Beach in der Normandie war der Schauplatz, an dem auf erschreckende Weise die Grauen des Krieges simuliert wurden. Viele Spieler fragten sich, ob die Leute von EA diese Szene im Nachfolger noch toppen könnten. Auf der einen Seite haben sie es zwar nicht ganz hinbekommen, das Auftakterlebnis pompöser zu gestalten als bei *MoH: Frontline*. Auf der anderen Seite ist der hinterhältige Angriff der Japaner auf Pearl Harbor, den der Spieler in *Rising Sun* hautnah miterlebt, genauso heftig und schockierender geworden. Hauptfigur im neuesten *MoH*-Teil ist Joseph Griffin, der sich bei dem Angriff auf der USS California befindet und fortan vom Spieler kontrolliert wird. Inmitten des kopflosen Chaos und der heftigen Explosionen und Erschütterungen muss man sich an Deck begeben.

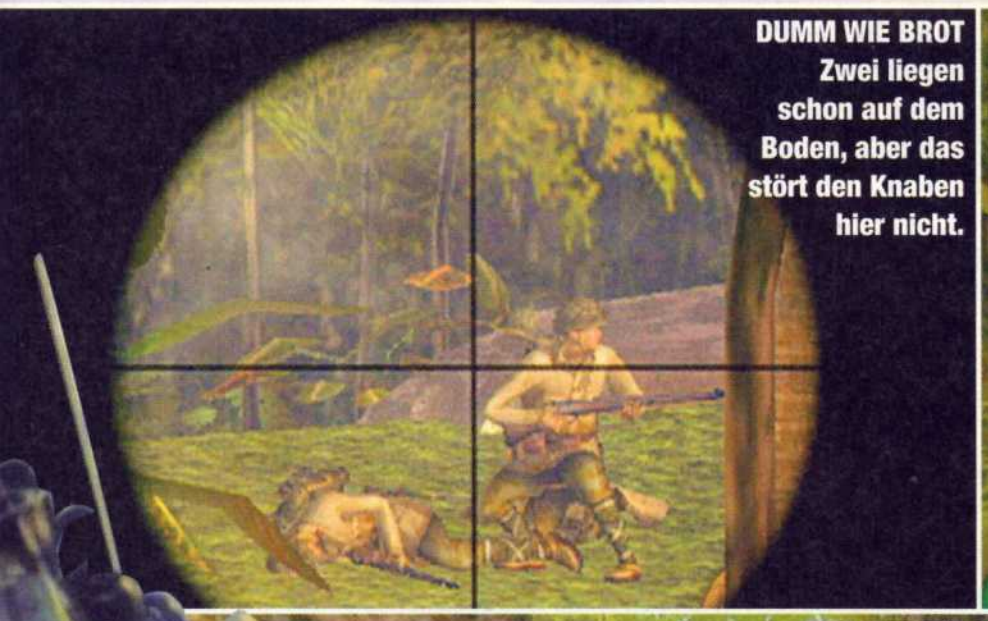
SPEKTAKULÄRE EINFÜHRUNG

Auf dem Weg dorthin wird man in die Grundlagen der Steuerung eingewiesen und erlebt so ein sehr gut in den Spielfluss eingebundenes Tutorial. Hat man sein Ziel erreicht, so wird einem das Ausmaß der Zerstörung das erste Mal so richtig bewusst. Japanische Flugzeuge pfeifen knapp über die Köpfe der Soldaten hinweg und der Himmel ist vom Rauch und Qualm dunkel gefärbt. Am Ende dieser ersten Mission erfolgt die Zerstörung des amerikanischen Schiffes Arizona. Fortan wird man von einem Kriegsschauplatz zum nächsten gehetzt und besucht Orte wie die Philippinen, die Insel Guadalcanal, Singapur oder die Brücke am Kwai. Im Vergleich zum Vorgänger erhält man dabei wesentlich



AUF IHN MIT GEBRÜLL Die Japaner sind ein zähes Volk und zeigen dies auch im Kampf.

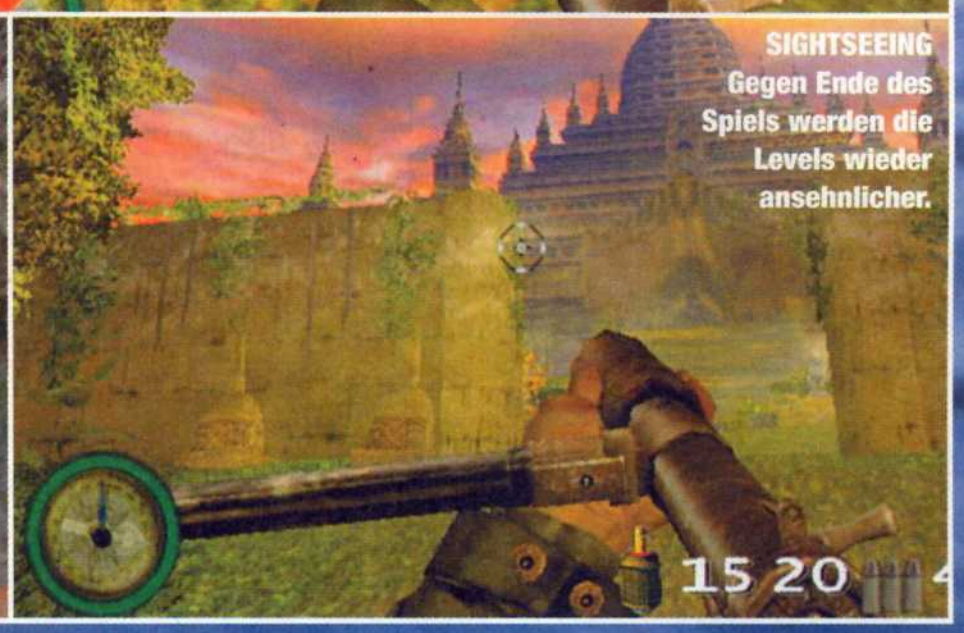
GESCHÜTZ Sobald man sich das feststehende MG gekrallt hat, kommen Unmengen an Gegnern.



DUMM WIE BROT Zwei liegen schon auf dem Boden, aber das stört den Knaben hier nicht.

ICH STEH IM WALD Dieses Mal finden die Kämpfe überwiegend im Dschungel statt.

HEIMTÜCKISCH In dieser Passage wimmelt es von Scharfschützen.

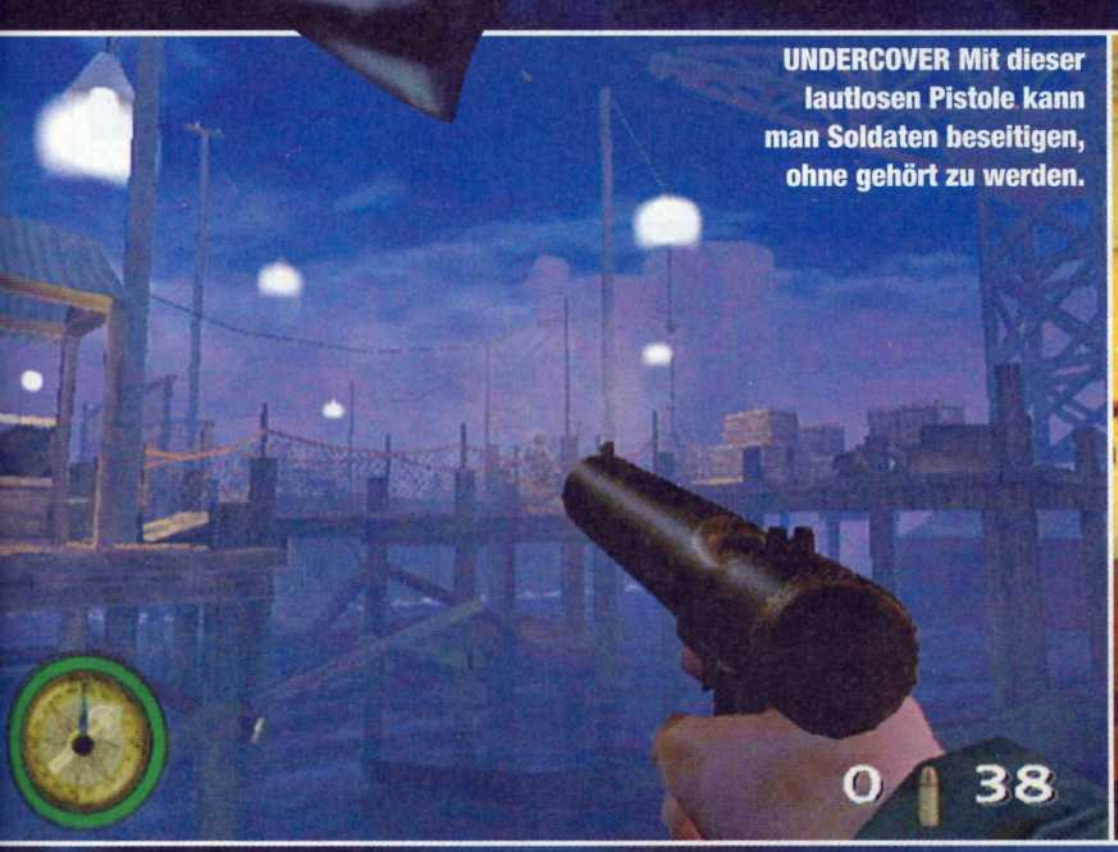


SIGHTSEEING Gegen Ende des Spiels werden die Levels wieder ansehnlicher.

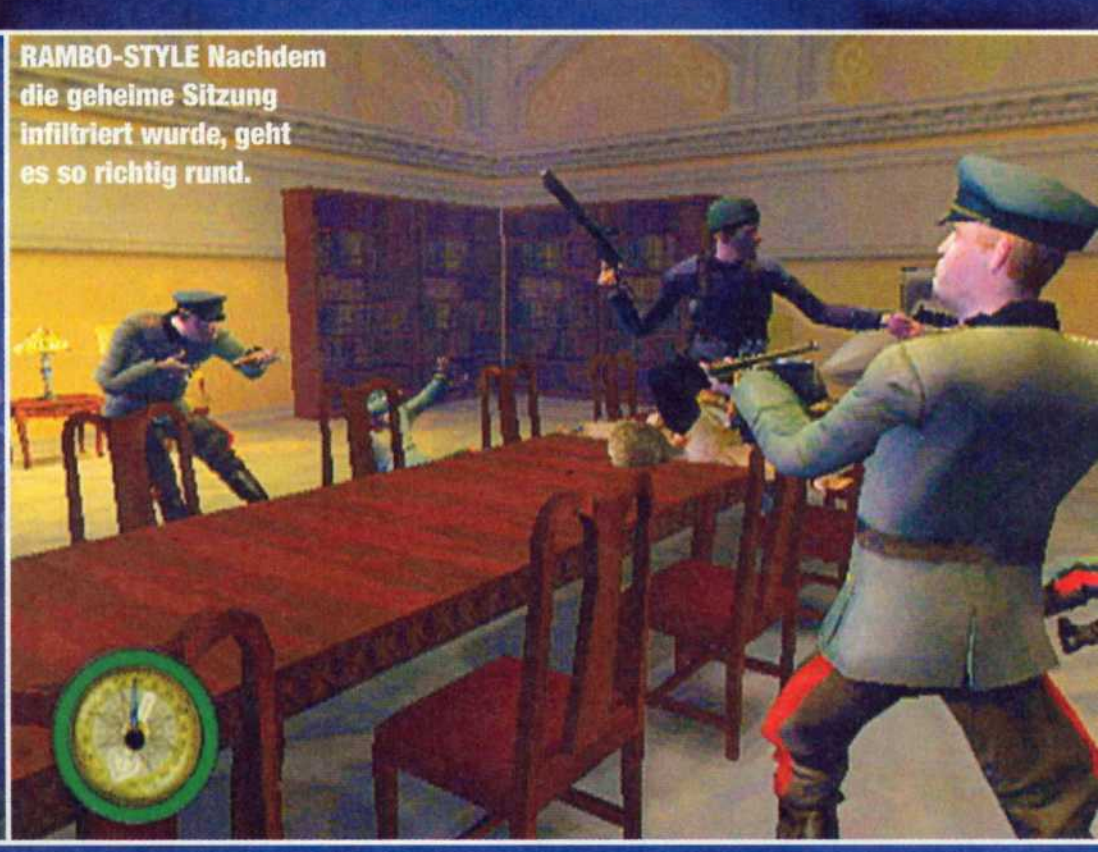
mehr Unterstützung von den KI-Kameraden. Dabei halten einem die Jungs im dichten Dschungel den Rücken frei oder bereiten beispielsweise in Singapur das Infiltrieren einer geheimen Versammlung vor. Leider sind die patriotischen Kollegen nur wirklich sehr selten eine Hilfe. Viel zu oft kann man beobachten, wie sowohl die Feinde als auch die verbündeten Soldaten völlig kopflos und verwirrt in der Gegend herumlaufen und nichts tun. Auf der anderen Seite treiben die Gespräche mit den Verbündeten recht schön die Story voran.

VERIRREN UNMÖGLICH

Wie schon im Vorgänger ist der Spielablauf in *Medal of Honor: Rising Sun* sehr linear. Es fällt nicht sehr schwer, den richtigen Weg zu finden, da sämtliche alternativen Routen versperrt sind und sich somit nur eine Möglichkeit zum Weiterkommen bietet. Sehr viele Szenen im Spiel sind geskriptet und laufen selbstständig ab, sobald man an die entsprechende Stelle kommt. Leider offenbaren sich hier dem Spieler nach einiger Zeit keinerlei Überraschungen mehr, da diese Stellen zu offensichtlich gestaltet wurden. Geschützstellungen haben es den Entwicklern dabei offensichtlich ganz besonders angetan: Jedes Mal, wenn



UNDERCOVER Mit dieser lautlosen Pistole kann man Soldaten beseitigen, ohne gehört zu werden.



RAMBO-STYLE Nachdem die geheime Sitzung infiltriert wurde, geht es so richtig rund.

man sich an ein feststehendes MG setzt, stürmen Massen an Gegnern auf einen zu – auch wenn der Ort vorher vollkommen gesichert wurde und eigentlich gar keine Gegner vorhanden sein können. Doch das Eliminieren der virtuellen Truppen ist nicht das eigentliche Hauptziel in *MoH: Rising Sun*. Es gibt wieder unzählige Missionen, die erledigt werden müssen. Diese reichen vom Sichern einer Flugzeugabsturzstelle bis hin zum Zerstören japanischer Munitionsdepots im dichten Dschungel. Zum Glück haben die Entwickler dieses Mal strategisch günstige Speicherpunkte in den Levels verteilt, so dass kein Frust mehr wie noch im Vorgänger aufkommen kann. In spielerischer Hinsicht wurde die Steuerung 1:1 aus *MoH: Frontline* übernommen, was angesichts der intelligenten Padbelegung nicht als Nachteil zu verstehen ist. Optisch haben sich die Entwickler mächtig ins Zeug gelegt und konnten so den Vorgänger überflügeln. Weitaus größere Levels und die beeindruckende erste Mission können schon überzeugen. Preis dafür ist leider eine sehr instabile Bildwiederholungsrate, die manchmal derart heftige Einbrüche erleidet, dass das Zielen zum Geduldsspiel wird. Im akustischen Bereich haben die Jungs von EA aber nichts anbrennen lassen und verwöhnen das Spielerohr mit überragenden Orchesterstücken, die einen sehr großen Anteil an der beklemmenden Atmosphäre haben.

UDO CRNJAK

MEIN FAZIT **GUT**

Fabian Sluga
zockt lieber *XIII*.

Der Vorgänger weckte hohe Erwartungen, die der Nachfolger leider nicht erfüllen kann. Man hat das Gefühl, dass *Medal of Honor: Rising Sun* mit heißer Nadel gestrickt wurde. Dies merkt man besonders im grafischen Bereich. Zahlreiche Clippingfehler, schwache Texturen und einige Ruckeleinlagen können einem den Spielspaß erheblich vermiesen. Für mich bleibt der beste GameCube-Shooter in diesem Jahr *XIII*. Vielleicht legt EA beim nächsten *Medal of Honor* ja nach und gewährt den Entwicklern etwas mehr Zeit.

DETAIL-CHECK MEDAL OF HONOR: RISING SUN

Fortsetzung mit Rückschritt!

Warum *MoH: Rising Sun* nicht mit seinem Vorgänger mithalten kann, erfahrt ihr hier.

MOH: RISING SUN	MOH: FRONTLINE
UMFANG & MOTIVATION ★★★★½	**UMFANG & MOTIVATION** ★★★★½
Anzahl der Missionen: 9 in der Solo-Kampagne	**Anzahl der Missionen:** 19 Missionen im Einzelspielermodus
Missionsdesign: Sämtliche Levels wurden sehr linear und mit vielen geskripteten Ereignissen gestaltet. Insgesamt hat die Größe der Missionen erheblich zugenommen.	**Missionsdesign:** Die Levels sind wesentlich kleiner als im Nachfolger. Durch coole Locations und Missionsziele wird viel Abwechslung geboten.
Wiederspielwert: Es lassen sich einige Extras freischalten. Leider sind die Bonus-Videos aus der PS2- und Xbox-Version nicht mit dabei. Auch die Solo-Kampagne ist in weniger als 10 Stunden durchgespielt.	**Wiederspielwert:** Für jeden Level existiert ein Ranking. Es lassen sich eine Menge Extras und Videos freischalten. Die Spieldauer ist zwar vom Schwierigkeitsgrad abhängig, aber trotzdem einen Tick höher als bei *Rising Sun*.
STEUERUNG ★★★★★	**STEUERUNG** ★★★★★
Zugänglichkeit: Die Kontrollen wurden 1:1 aus dem Vorgänger übernommen und lassen somit keine Wünsche offen. Neulinge finden sich ebenfalls sehr schnell gut zurecht.	**Zugänglichkeit:** Wer mit keiner Voreinstellung zufrieden ist, kann den Controller selbst einstellen. Allgemein auch für Anfänger sehr schnell erlernbar.
Frei konfigurierbar: Ja, plus 7 Voreinstellungen	**Frei konfigurierbar:** Ja, plus 5 Voreinstellungen
MULTIPLAYER ★★★½☆	**MULTIPLAYER** ★★★☆☆
Spielmodi: 3 Spielmodi: Koop für 2 Spieler, Deathmath und Team-Deathmatch. Somit ist der Umfang nicht überragend, aber gut.	**Spielmodi:** 2 Spielmodi: Deathmatch und Team-Deathmatch. Der Vorgänger bietet noch keinen Koop-Zweispielermodus.
Mehrspieler-Maps: 9 Karten	**Mehrspieler-Maps:** 8 Karten
Koop-Modus: Ja, für maximal 2 Spieler geeignet	**Koop-Modus:** Dieser Modus wird nicht unterstützt.
TECHNIK ★★★½☆	**TECHNIK** ★★★★½
Grafik: Die Performance schwankt leider von Level zu Level sehr stark. Teilweise erschweren heftige Ruckeleinlagen das Zielen.	**Grafik:** Eindeutig besser als bei *Rising Sun*. Gelegentliche Ruckeleinlagen bei viel Action auf dem Bildschirm.
Sound: Überragende Musikuntermalung und sehr gute Sprachsamples alliierter und japanischer Truppen sorgen für eine dichte und beklemmende Atmosphäre.	**Sound:** Auch der Vorgänger konnte mit einem genialen Soundtrack und sehr guten Sprachsamples und Soundeffekten für viel Atmosphäre sorgen.
Präsentation: Nach der ersten Mission macht sich Langeweile breit, bis die Spannung in den späteren Levels wieder ansteigt.	**Präsentation:** Sehr realistische Darstellung des Kriegsszenarios. Viel Abwechslung lässt eigentlich nie Langeweile aufkommen.

GESAMTWERTUNG	GESAMTWERTUNG
★★★★½	★★★★½

MEIN FAZIT **GUT**

Udo Crnjak
bleibt lieber in Europa.

Ich muss leider zugeben, dass ich doch von der Fortsetzung des sehr guten *MoH: Frontline* enttäuscht bin. Das Gameplay bietet kaum Veränderungen zum Vorgänger und die grafische Leistung hat mit erheblichen Problemen zu kämpfen. Dank der Musik und der sehr guten Sprachsamples wird jedoch die Atmosphäre in den teilweise langweilig gestalteten Levels am Leben erhalten. Auch die vielen Mehrspieler-Varianten machen einiges wieder gut. Vor allem der kooperative Spielmodus macht viel Spaß. Fans der Serie werden dennoch mit einem guten Ego-Shooter versorgt, auch wenn er nicht ganz mit dem Vorgänger mithalten kann. Da hilft auch das erheblich verbesserte Speichersystem nichts, das für weitaus weniger Frust sorgt.

TEST
MOH: RISING SUN

Genre:	Ego-Shooter
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	EA LA
Speichern:	8+ Blöcke
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Dolby Pro Logic II

Internet: **www.electronic-arts.de**

Spieler **1-4**	USK-Freigabe **Ab 18 Jahren**
Termin **Erhältlich**	Preis **Ca. € 60,-**

- ⊕ **Sehr gute Musik**
- ⊕ **Spektakuläre Auftaktmission**
- ⊖ **Teilweise derbe Ruckler**
- ⊖ **Miese Gegner- und Kameraden-KI**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
75%	91%	78%	**79%**

„**Gute Fortsetzung**, die leider mit Mängeln im grafischen Bereich und in der KI zu kämpfen hat."

INFO **KONVERTIERUNGSCHECK**

GAME CUBE

Umfang:	9 Missionen
Ladezeit:	9 Sekunden
Sound:	Dolby Pro Logic II
Grafik:	★★☆
GESAMT:	★★☆

PLAYSTATION 2

Umfang:	9 Missionen
Ladezeit:	12 Sekunden
Sound:	Dolby Pro Logic II
Grafik:	★★★
GESAMT:	★★★

XBOX

Umfang:	9 Missionen
Ladezeit:	8 Sekunden
Sound:	Dolby Digital 5.1
Grafik:	★★½
GESAMT:	★★½

FAZIT: Die PS2-Version sieht am besten aus. Für GC- und Xbox-Verhältnisse enttäuschende Performance.

Hinter feindlichen Linien!

Wie sieht eigentlich die **virtuelle Kriegsvorbereitung** aus?

Chris Cross

Bei einem Treffen mit dem Game Design Director von Electronic Arts Los Angeles hatten wir die Möglichkeit, ihm einige Fragen über die Entwicklung von *Medal of Honor: Rising Sun* zu stellen. Interessante Informationen, aber auch knallharte Zugeständnisse waren das Resultat unseres Interviews. Aber lest selbst …

N-ZONE: *Medal of Honor* war schon immer für seine intensive Zweite-Weltkrieg-Atmosphäre bekannt. Hatten Sie niemals Angst, das Spiel zu realistisch zu machen, so dass sich einige Menschen negativ an die vergangenen Kriegsereignisse erinnert fühlen?

Hr. Cross: Es gab definitiv Zeiten, in denen wir Angst hatten, das Spiel zu realistisch zu machen. Da der Krieg schlimm war, haben wir bewusst auf übermäßige Gewaltdarstellung verzichtet. Man muss nicht die Socken wechseln, weil es nass oder dreckig ist. Man bekommt keine Malaria oder andere Sachen. Aber dennoch wollten wir das Gefühl der Kriegsgefahr so gut einfangen, wie es uns das Verständnis im Entertainment-Bereich erlaubt.

N-ZONE: Warum haben Sie bei der GameCube-Version auf die Integration eines Online-Modus verzichtet?

Hr. Cross: Wir hatten zum Zeitpunkt der Entwicklung nicht die Möglichkeit, eine Online-Fähigkeit umzusetzen, da wir keine Hardware hatten, auf der wir das hätten testen können. Wir werden es aber bei einer zukünftigen Version ganz sicher in Betracht ziehen.

N-ZONE: Existieren für Sie irgendwelche Unterschiede zwischen dem amerikanischen und dem europäischen Markt?

Hr. Cross: Wir betrachten den amerikanischen und den europäischen Markt definitiv unterschiedlich. Manchmal müssen wir harte Entscheidungen treffen, wenn es darum geht, einen der beiden Märkte zu besänftigen, falls es uns nicht möglich ist, das mit beiden zu tun. Außerdem ist es oftmals sehr schwer für uns, klar festzustellen, was die Spieler in den jeweiligen Märkten wollen.

N-ZONE: Was genau wollten Sie im Vergleich zum Vorgänger *Medal of Honor: Frontline* besser machen? Gibt es überhaupt irgendetwas in *Frontline*, von dem Sie denken, es hätte weitaus besser gemacht werden können?

Hr. Cross: Ich glaube, dass ich bei uns der härteste Kritiker bin. Es gibt eine Menge Sachen bei *Medal of Honor: Frontline*, die ich ausprobieren oder verbessern wollte. Manche davon wurden erledigt, aber viele davon eben auch nicht. Es sind die kleinen Dinge, die ich im Entwicklungsprozess – unter anderem auch im Gameplay-Bereich – ändern oder neu ausprobieren wollte. Einfach, um das Spiel besser zu machen. Allerdings muss man auch vorsichtig sein, besonders wenn man zu ambitioniert an die Sache herangeht und Neues ausprobiert, das vielleicht gar nicht funktioniert, weil man es nicht erprobt hat. Deshalb ist es gut, eine gegenseitige Kontrolle zu haben. Normalerweise lasse ich solche Ideen von anderen Entwicklern bei uns in der Firma noch einmal überprüfen.

N-ZONE: Wie zufrieden sind Sie nun letztlich mit der finalen GameCube-Version von *Medal of Honor: Rising Sun*?

EREIGNIS Die Brücke am Kwai ist Schauplatz eines Zugunglücks.

Hr. Cross: Wir haben *MoH: Rising Sun* in etwas über einem Jahr entwickelt. Die Einsatzmöglichkeiten neuer Technologien, die man bei der Entwicklung eines Spiels zur Verfügung hat, sind stark von der zur Verfügung stehenden Zeit abhängig. Wenn man ein paar Monate vor dem Erscheinen eines Titels eine neue Technologie bekommt, tut man sich damit keinen Gefallen. Man hat einfach zu wenig Zeit, sich mit den neuen Möglichkeiten zu befassen oder sie richtig ins Spiel zu integrieren.

„Wir hatten einfach nicht die Zeit, das Produkt vollends abzurunden."

Hr. Cross: Nun, ich denke, dass wir sehr viele Dinge erreicht haben, von denen wir dies nicht gedacht hätten. Auf der anderen Seite muss ich auch sagen, dass wir einfach nicht die Zeit hatten, das Produkt vollends abzurunden oder neue Features, die wir eigentlich unbedingt in das Spiel integrieren wollten, besser einzubinden. Wir hätten einige unserer neuen Features in *Medal of Honor: Rising Sun* definitiv besser herausstellen können.

N-ZONE: Wir meinen, dass einige Menschen in technischer Hinsicht einen weiteren Schritt im Vergleich zum Vorgänger erwartet hätten. Was, denken Sie, könnte der Grund für diese Erwartung sein?

N-ZONE: Das gesamte Spiel ist sehr linear. Warum wollten Sie dem Spieler im Vergleich zu *MoH: Frontline* nicht mehr Freiraum lassen, um die verschiedenen Missionen zu erledigen?

Hr. Cross: Eigentlich denken viele von uns in der Firma, dass *Frontline* sehr viel linearer gehalten ist als *Rising Sun*. Die Entscheidungen während des Spiels sind nicht so zahlreich, wie wir es im Vorfeld angepriesen hatten. Ursprünglich waren weniger Pfadwechsel geplant, dafür mehr sich wiederholende Wege. Wir bemerkten aber, dass sich viele Leute in einigen Levels verlaufen haben. Deshalb haben wir versucht, die Missionen mehr zu „dirigieren", damit die Spieler die Levels auch schaffen, ohne gefrustet zu sein.

N-ZONE: Danke für das interessante Interview!

Mario Party 5

Rauschende Feier oder lahme Party?

LUST AUF FLIPPER? Jeder Charakter steuert einen Flipper.

PER ZUFALL An den Kapsel-Maschinen erhaltet ihr eure Items.

KRAFTPROBE Zieht die Gegner von den Plattformen.

TEAMSPIEL Wer am meisten hämmert, hat gewonnen.

Träger Einzelspielermodus, toller Multiplayer-Modus – dafür steht *Mario Party* seit Nintendo-64-Zeiten. Und das so erfolgreich, dass Nintendo in Kooperation mit Hudson den mittlerweile fünften Teil der Serie entwickelt hat. In einem etwas arg verspielten Menü mit Sternenhintergrund und unübersichtlichen Symbolen entscheidet ihr euch zu Spielbeginn für den gewünschten Spielmodus. Euch stehen hier der Minispiel-Modus, der Story-Modus, der Super-Duell-Modus, der Super-Bonus-Modus und der Party-Modus zur Auswahl. Im Minispiel-Modus könnt ihr wie in den Vorgängern bereits freigespielte Minigames anzocken, ganz ohne dass ihr über ein Spielbrett ziehen müsst. Der Story-Modus ist nur für Einzelspieler gedacht. Hier gibt es eine kleine, belanglose Story, wenn ihr gegen die vom Computer gesteuerten Bowser-Kids auf das Spielfeld zieht. Im Super-Duell-Modus könnt ihr euch abgedrehte Karts basteln und gegen eure Kumpels in den Kampf ziehen. Ziel ist es, die Gegner in kleinen Arenen abzuschießen. Im Super-Bonus-Modus erwarten euch noch drei weitere Spiele. Hier könnt ihr entweder an einem kleinen Kartenspiel, einer Runde Beachvolleyball oder einer Partie Eishockey teilnehmen. Sowohl der Super-Duell-Modus als auch der Super-Bonus-Modus sind ganz nett und eine feine Bereicherung für *Mario Party*, die großen Spielspaßbringer sind sie jedoch nicht.

PARTY VOM FEINSTEN

Herzstück von *Mario Party 5* ist aber genau wie bei den Vorgängern der Party-Modus. Hier balgt ihr euch mit bis zu drei weiteren Kumpels auf einem der sechs Spielbretter um den Sieg. Diese sind abwechslungsreich wie eh und je (siehe auch Extrakasten). Vor Spielbeginn könnt ihr bestimmte Minispiel-Pakete festlegen. Im normalen Spielpaket sind alle Minigames mit von der Partie, im Familien-Paket nur die einfachen Spiele und im Action-Paket nur die Action-Spiele. Insgesamt gibt es fünf verschiedene Spiele-Pakete. Zu Beginn des Spiels legt ihr euren Charakter fest. Ihr könnt zwischen Mario, Luigi, Prinzessin Peach, Daisy, Yoshi, Wario, Waluigi, Toad, Baby Bowser und Buu-Huu wählen. Anschließend entscheidet ihr noch über die Rundenzahl und bestimmt somit, wie lange das Spiel dauert. Eine Runde ist vorbei, wenn alle Charaktere einmal gewürfelt haben. Zum Abschluss jeder Runde gibt es ein Minispiel. Diese sind simpel, aber unterhaltsam. So müsst ihr mal im Team mit einem Partner antreten, ein anderes Mal kämpft ihr zu dritt gegen einen einzelnen Mitspieler oder ihr daddelt jeder gegen jeden. Je nach Spiel gilt es z. B. herabfallende Eiskugeln in einer Waffel aufzufangen, nicht von einer rutschigen Plattform zu fallen, ein Boot über einen sich windenden Fluss ins Ziel zu geleiten oder im Seilziehen der Stärkste zu sein. *Mario Party 5* bietet insgesamt über 70 dieser Minispiele, so dass so schnell keine Langeweile aufkommt. Einige Minispiele kennt man schon aus den Vorgängern, viele sind aber komplett neu. Je nach eurer Platzierung erhaltet ihr Münzen. Diese Münzen benötigt ihr, um Sterne zu kaufen. Derjenige, der am Ende des Spiels die meisten Sterne besitzt, hat gewonnen. Ihr solltet euch jedoch nicht zu früh freuen, denn auch nach dem Spiel wird noch abgerechnet. So erhaltet ihr nachträglich noch Sterne für die meisten gewonnenen Minispiele oder die gesammelten Münzen. Auf Wunsch ist diese Option jedoch auch abstellbar. Aber auch wäh-

3 VS 1 Ihr solltet die Begrenzung nicht berühren.

WIE SPÄT? Stellt die Uhr schnellstmöglich richtig ein.

INFO DIE SPIELBRETTER

Traumhaft!

***Mario Party 5* bietet sechs abwechslungsreiche Spielbretter. Jedes Spielbrett hat ein anderes Thema. Hier habt ihr alle Bretter im Überblick.**

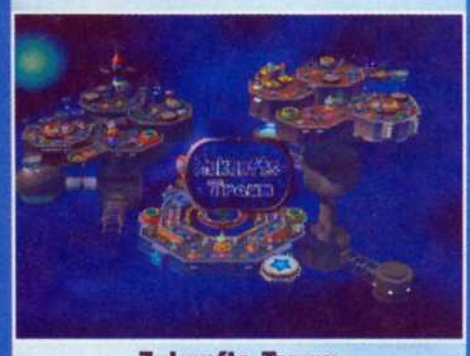
Abenteuer-Traum

Tiefsee-Traum

Spielzeug-Traum

Schlaraffen-Traum

Regenbogen-Traum



Zukunfts-Traum

WO IST DER STERN? Auf Knopfdruck gibt es eine Karte.

rend der letzten Runden kann es noch turbulent zugehen, wenn die Ereignis-Felder neu gemischt werden. So büßt manch einer kurz vor dem Ziel noch einen sicher geglaubten Stern ein oder verliert wertvolle Münzen, weil er auf ein ungünstiges Ereignis-Feld gekommen ist oder ein hinterhältiger Mitspieler ein fieses Item eingesetzt hat. Wenn ihr zu vier spielt, läuft *Mario Party 5* hier zur Höchstform auf.

SOLIDE TECHNIK

Grafisch macht *Mario Party 5* einen soliden Eindruck, ohne irgendwelche Glanzpunkte zu setzen. Im typischen *Mario*-Style mit knallbunten Farben und witzigen Animationen kann die Grafik überzeugen. Die sechs Spielbretter sowie die zahlreichen Minispiele zeugen von viel Liebe zum Detail. Große Herausforderungen haben die Chips des GameCube aber nicht zu meistern. Gleiches gilt für den Sound. Viele typische *Mario*-Melodien begleiten das Spielgeschehen. Imposanten Orchester-Sound braucht ihr hier natürlich nicht zu erwarten, Nintendo setzt immer noch auf die bekannten Midi-Töne. Auch von Sprachausgabe hält Nintendo nach wie vor nicht viel und so erscheinen sämtliche Dialoge zwischen Charakteren oder Informationen als simple Textnachrichten auf dem Bildschirm. Mario, Toad, Bowser und Wario machen dieselben Schrei-, Lach- und Grunz-Geräusche wie immer und sagen ab und zu ein Wort. Allerdings sollte Nintendo langsam die Zeichen der Zeit erkennen und auf eine moderne Präsentation setzen. Denn so ist die Dolby-Pro-Logic-II-Unterstützung nicht mehr als ein netter Zusatz. Auch das Spielsystem hat noch einige Mängel. Beispielsweise ist der Einzelspielermodus immer noch nicht wesentlich unterhaltsamer als bei den Vorgängern. Richtige Spielfreude kommt erst zu viert auf. Das Hauptproblem, wenn man alleine, zu zweit oder zu dritt spielt, sind die CPU-Gegner. Denn leider muss man jedes Mal darauf warten, bis der Computer seinen Zug gemacht hat. Dieses Problem gibt es aber auch begrenzt, wenn man zu viert spielt. So ist es zwar wesentlich spannender, zu beobachten, welche Gemeinheiten ein menschlicher Mitspieler gerade ausheckt, allerdings können die übrigen Spieler in dieser Zeit ebenfalls nichts tun. Weitere amüsante Animationen oder auf Knopfdruck abrufbare Sprüche à la *Mario Golf* hätten hier zumindest schon etwas mehr Spielwitz hineingebracht. Positiv fällt auf, dass man sich die Items nicht mehr im Shop kauft, sondern zufällig in Kapseln erhält. So muss man nicht mehr warten, bis der Gegner sich entschieden hat, was er denn gerne haben möchte.

FABIAN SLUGA

MEIN FAZIT **GUT**

Kerstin Springer
schmeißt eine Party!

Obwohl Nintendo nun bereits die fünfte Party schmeißt, wird dieser Party-Kracher einfach nicht langweilig. Euch erwartet eine schier unglaubliche Anzahl an verschiedensten Minispielchen, die auch dieses Mal wieder mächtig Laune machen. Normalerweise lassen Gesellschaftsspiele im Laufe der Zeit merklich Federn. Mit Mario & Co. können sich aber selbst die schlampigsten Naturen eine nervtötende Suche nach fehlenden Würfeln, Spielkarten, Hütchen oder Ähnlichem sparen. Für mich persönlich also absolut perfekt!

DETAIL-CHECK MARIO PARTY 5

Das beste Party-Spiel?

Wir unterziehen *Mario Party 5* einem ausführlichen Vergleich mit dem Vorgänger.

MARIO PARTY 5

GAMEPLAY ★★★★★
- **Spieler:** 1-4
- **Minispiele:** 70+
- **Charaktere:** Mario, Luigi, Prinzessin Peach, Yoshi, Wario, Daisy, Waluigi, Toad, Baby Bowser, Buu-Huu
- **Spielbretter:** 6 Stück
- **Bonus-Spielmodi:** Super-Duell-Modus, Super-Bonus-Modus
- **Story-Modus:** Ja, man spielt gegen die Mini-Bowser. Ist aber relativ belanglos.
- **Items:** Erhält man zufällig

TECHNIK ★★★½★
- **Grafik:** Vergleichbar mit dem Vorgänger, ein paar weitere Details hier und da. Ansonsten sehr solide, aber kein Highlight.
- **60-Hertz-Modus:** Nein
- **16:9-Option:** Nein
- **Sound:** *Mario*-Game mit den typischen Melodien. Kein Orchester-Sound, aber regt zum Mitsummen an.
- **Dolby Pro Logic II:** Ja
- **Online-Unterstützung:** Nein
- **Ladezeiten:** Quasi nicht vorhanden

GESAMTWERTUNG ★★★★★

MARIO PARTY 4

GAMEPLAY ★★★½★
- **Spieler:** 1-4
- **Minispiele:** 50+
- **Charaktere:** Mario, Luigi, Prinzessin Peach, Daisy, Donkey Kong, Yoshi, Wario, Waluigi
- **Spielbretter:** 5 Stück
- **Bonus-Spielmodi:** Es gibt leider keine zusätzlichen Bonus-Spielmodi.
- **Story-Modus:** Nein, man tritt nur gegen Computer-Gegner an.
- **Items:** Kauft man in Shops

TECHNIK ★★★½★
- **Grafik:** Bunt, solide Texturen, läuft flüssig, sehr abwechslungsreich, viele liebevolle Details, aber kein Grafikbrett!
- **60-Hertz-Modus:** Nein
- **16:9-Option:** Nein
- **Sound:** Typisch abgedrehte *Mario*-Melodien, keine Sprachausgabe, bietet aber nicht viel mehr als Midi-Qualität
- **Dolby Pro Logic II:** Nein
- **Online-Unterstützung:** Nein
- **Ladezeiten:** Quasi nicht vorhanden

GESAMTWERTUNG ★★★½★

Fazit: *Mario Party 5* ist aufgrund der kleinen Updates das bessere Spiel. Auswirkungen auf den Spielspaß hat das kaum. Wer den Vorgänger nicht mochte, wird *MP 5* auch nicht mögen.

MEIN FAZIT **GUT**

Fabian Sluga
wünscht sich Innovationen.

Mario Party 5 ist wieder mal ein feines Spiel. Wer regelmäßig von Freunden Besuch bekommt und Videospiele mag, sollte über den Kauf dieses Titels nachdenken. Wieder einmal hat Nintendo eine tolle Zusammenstellung an Minigames geliefert und kleine Spielverfeinerungen vorgenommen. Ich würde mir jedoch radikalere Änderungen wünschen. Warum es nicht endlich mal mit einer Sprachausgabe probieren? Wieso kann man die Züge der CPU-Gegner immer noch nicht beschleunigen? Und weshalb gibt es immer noch einige Einführungs-Szenen, z. B. vor den Minispielen, die man nicht abbrechen kann? Nichtsdestotrotz stellt *Mario Party 5* das wohl beste *Mario Party*-Spiel dar.

TEST

MARIO PARTY 5

Genre:	Action
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Hudson
Speichern:	2 Blöcke
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Dolby Pro Logic II

Internet: **www.nintendo-europe.com**

Spieler **1-4**	USK-Freigabe **Ohne Beschränkung**
Termin **5. Dezember**	Preis **Ca. € 55,-**

- ⊕ **Unschlagbarer Mehrspieler-Spaß**
- ⊕ **Viele liebevolle Details**
- ⊖ **Unnötige Wartezeiten**
- ⊖ **Einzelspielermodus fällt etwas ab**

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
76%	77%	**87%**	75%

„Kleines, aber feines Update! Im Einzelspielermodus ganz witzig, zu mehreren **ein herrlicher Spaß!**“

Mario Party 6 bereits in Planung!

Hier können wir euch ein kleines Interview mit den Entwicklern präsentieren!

KENJI KIKUCHI, der Game Director von *Mario Party 5*, beantwortete uns einige Fragen.

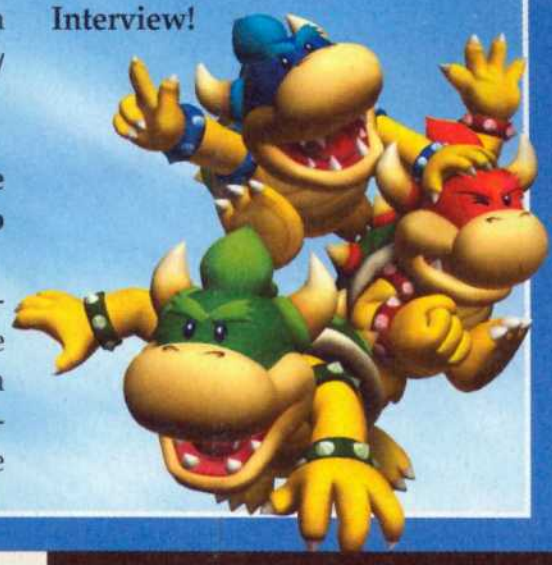
N-ZONE: Wie denken Sie über den Eimzelspielermodus von *Mario Party 5* und welche Pläne haben Sie für das nächste *Mario Party*-Spiel?
KENJI KIKUCHI: Einer der wichtigsten Unterschiede von *Mario Party 5* zu den Vorgängern ist der Story-Modus. Dieser ist ein völlig unabhängiger Spielmodus. Bisher wurden *Mario Party*-Spiele immer mit einem Fokus auf den Mehrspielermodus designt, diese Tradition wurde für *Mario Party 5* weiterentwikkelt. Wir haben 75 Party-Spiele für bis zu vier Spieler integriert und zusätzlich den Story-Modus für einen Spieler eingebaut. Ihr werdet *Mario Party 5* genießen, auch wenn ihr keine Spielpartner habt! Zudem haben wir bereits mit der Arbeit an *Mario Party 6* begonnen. Wir haben noch viele tolle Ideen, aber wir können euch nichts verraten. Bitte vergnügt euch jetzt erst einmal mit *Mario Party 5*.

„Wir haben noch viele tolle Ideen!"

N-ZONE: Haben Sie über eine Online-Unterstützung für *Mario Party* nachgedacht?
KENJI KIKUCHI: Wann immer wir ein neues *Mario Party* entwickeln, wollen wir die ganze Familie erreichen. Sobald die Online-Infrastruktur in der ganzen Welt gut ausgebildet ist und die ganze Familie – vom kleinen Kind bis zum Großvater – sie ohne großen Aufwand nutzen kann, dann könnte *Mario Party* onlinefähig werden.

N-ZONE: Es gibt ja jede Menge Minispiele in *Mario Party*. Wo nehmen Sie Ihre Ideen her?
KENJI KIKUCHI: Da es sehr viele Spiele sind, nehmen wir unsere Inspiration aus verschiedenen Bereichen. Fernsehen, Musikinstrumente, Wetter, Essen, tägliche Gespräche – wir nutzen jede Ideen-Quelle. So murmelte ein Game Director während einer Konferenz plötzlich irgendwas von einem Dreisprung. Zuerst mit leiser Stimme, später immer lauter. Es gab keinen Grund dafür. Wie auch immer, sein Gemurmel hatte zur Folge, dass wir ein Dreisprung-Minigame in *Mario Party 5* integrierten.

N-ZONE: Vielen Dank für das Interview!



ALOHA HEISST AUCH LEBE WOHL.

Das Medal of Honor-Kapitel beginnt auf der USS California; die Flucht auf einem Schnellboot aus dem Flammenmeer ist Joseph Griffins einziger Fluchtweg. Beim Kampf um die Freiheit warten dutzende Herausforderungen an authentischen Schauplätzen entlang des Pazifiks auf ihn. Danach erlebt er hautnah unvergleichliche Kampfszenen am Guadalkanal, am Kwai und auf den Philippinen.

EA GAMES
Challenge Everything
mohrs.eagames.de
www.moh.ea.com

Das Spielen ist vorbei, melde dich freiwillig.™

NINTENDO GAMECUBE

© 2003 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, EA GAMES, das EA GAMES -Logo, Challenge Everything und You Don't Play, You Volunteer sind Marken beziehungsweise eingetragene Marken von Electronic Arts in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Medal of Honor ist eine Marke beziehungsweise eingetragene Marke für Computer- und Videospielprodukte von Electronic Arts in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten. Alle anderen Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer.
EA GAMES™ ist eine Electronic Arts™-Marke. NINTENDO, NINTENDO GAMECUBE and the official seal are trademarks of NINTENDO. © 2001 Nintendo. Alle Rechte vorbehalten.

XGRA

Der vierte Teil der erfolgreichen Extreme-G-Serie rauscht **in Kürze** in die Läden.

MULTIPLAYER Hier geht der Überblick manchmal etwas verloren.

Acclaims *Extreme Gravity Racing Association* (kurz: *XGRA*) kommt leider doch nicht wie angekündigt am 5. Dezember. Ob der Titel noch vor Weihnachten erscheint, ist ungewiss, aber spätestens Anfang Januar dürft ihr euch auf über 1.000 km/h schnelle Bikes gefasst machen. Wahlweise könnt ihr euch neben Einzelrennen und Time-Attack auch gleich auf den Meisterschaftsmodus, das eigentliche Herzstück des Spiels, stürzen. Acht Rennfahrer stehen dazu mit ihren futuristischen Maschinen in den Startlöchern. Um euch erst einmal mit deren Fahrverhalten anzufreunden, beginnt ihr selbstverständlich in der niedrigsten und somit langsamsten Klasse. Dank der direkten Lenkung können die Bikes anfangs noch problemlos um Kurven manövriert werden, allerdings bricht bei höherem Tempo schnell das Heck aus. Falls man dabei mit der Bande in Berührung kommt, muss – wie beim Vorgänger – ein erheblicher Geschwindigkeitsverlust in Kauf genommen werden. Durch das enorme Beschleunigungsvermögen der Maschinen kann dies aber schnell wieder wettgemacht werden. In höheren Rennklassen kommt es – wie bei so vielen Highspeed-Racern – immer öfter zu unfreiwilligen Bandenkontakten und man hat alle Mühe, sein Bike unter Kontrolle zu halten. Um sich gegen die Konkurrenz zu behaupten, ist natürlich auch der geschickte Umgang mit dem Waffensystem unerlässlich. Jedes Bike verfügt über eine Primärwaffe mit drei Ausbaustufen, die jederzeit – entsprechend der Energiereserve – eingesetzt werden darf. Außerdem finden sich auf den Strecken etliche Items, die einem insgesamt zehn weitere Sekundärwaffen bescheren. Die Art der verfügbaren Spezialwaffe richtet sich dabei nach der Anzahl gesammelter Items: Mit lediglich einem darf der Vordermann mit Energiesalven beschossen werden, während das zweite Minen beschert. Für das dritte Item erhält man sogar einen Extra-Boost. Obendrein haben die Entwickler noch ein wirklich witziges Feature integriert: Jeder angegriffene Gegner meldet sich nämlich verärgert via Videobotschaft und lenkt die brachiale Gewalt seiner Waffen fortan nur noch auf euch. Außerdem schützen noch diverse Sekundärziele vor Langeweile – so muss beispielsweise ein Gegner komplett ausgeschaltet werden oder es gilt gar, die Bandenwerbung der Konkurrenz zu zerstören. Alles in allem bietet *XGRA* ein wahnwitziges Geschwindigkeitsgefühl und läuft dank 60 Bildern pro Sekunde meist flüssig. Den Sound hätte man noch mit ein paar weiteren fetzigen Musikstücken aufpeppen können, aber die vorhandene Auswahl hält dennoch für jeden Geschmack etwas parat.

KERSTIN SPRINGER

VIDEOBOTSCHAFT Unter Beschuss erklärt euch der Vordermann den Krieg.

DIE STRECKEN … vermitteln häufig eine etwas düstere Endzeitstimmung.

DETAIL-CHECK | **XGRA**

Wie schlägt sich XGRA gegen F-Zero GX?

Eigentlich wollten wir diesen Vergleich bereits in unserer letzten Ausgabe ziehen, aber leider stand uns zu diesem Zeitpunkt noch keine testfähige Version von *XGRA* zur Verfügung.

XGRA	F-ZERO GX
FEATURES ★★★★☆	**FEATURES** ★★★★★
Fahrer: 8	**Fahrer:** 30
Strecken: 14 (geteilt in verschiedene Ligen)	**Strecken:** 20+
Spielmodi: Time-Attack, Arcade-Rennen Meisterschaftsmodus, Replay	**Spielmodi:** Grand-Prix, Versus Battle, Time-Attack, Practice, Story, Replay, Costomize, Pilot Profiles
Schwierigkeitsgrad: Mittelschwer, durchwachsen, für Anfänger etwas anstrengend	**Schwierigkeitsgrad:** Hoch. Nix für Anfänger, Story-Modus am schwersten.
Waffen: Eine Primärwaffe, insgesamt über 25 Waffen (inkl. sammelbarer Power-ups)	**Waffen:** Nein, es werden überhaupt keine Waffen verwendet.
Steuerung: Gewöhnungsbedürftig, die Bikes sind nicht gerade einfach zu kontrollieren.	**Steuerung:** Gewöhnungsbedürftig, aber schnell erlernbar
Streckendesign: Abwechslungsreiche Maps mit etlichen Loopings und Beschleunigungsstreifen, irre Streckenführung.	**Streckendesign:** Beschleunigungsstreifen, Loopings, absolut irrer Verlauf, satte Farben die ins Auge stechen.
TECHNIK ★★★★☆	**TECHNIK** ★★★★★
Grafik: 60 Fps, läuft meist flüssig, schöne Explosions- und Lichteffekte, ordentliche Texturen, Bikes dürften etwas detaillierter sein.	**Grafik:** Konstante 60 Fps, sehr gute Licht- und Partikeleffekte, liebevoll gestaltete Streckenumgebung, sehr gut dargestellt
Sound: Dolby Pro Logic II, abwechslungsreich, gelungene Soundeffekte	**Sound:** Dolby Pro Logic II, viele, abwechslungsreiche Techno-Beats, super Soundeffekte
Ladezeiten: Sehr schnell	**Ladezeiten:** Schnell
Präsentation: Gut, gewöhnungsbedürftige Menüs	**Präsentation:** Sehr gut, übersichtliche Menüs
GESAMTWERTUNG ★★★★☆	**GESAMTWERTUNG** ★★★★★

MEIN FAZIT | **SEHR GUT**

Kerstin Springer
hält die Luft an.

Knappe Kurven, zahllose Loopings und andere Schikanen werden euch mit Sicherheit für viele Stunden an die Controller fesseln. Was das Streckendesign betrifft, haben die Entwickler wirklich ganze Arbeit geleistet und den Nachfolger auch optisch verbessert. Das intelligente Waffensystem ist obendrein genau das Richtige für alle schießwütigen Speedfreaks. An *F-Zero GX* rauscht dieser Vertreter sicherlich nicht vorbei, aber wem bei Nintendos Vertreter Waffen fehlen oder wer gar das Spiel bereits durchgezockt hat, sollte sich schleunigst Acclaims abgefahrenen Funracer vorknöpfen.

TEST
XGRA

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Acclaim
Entwickler:	Acclaim
Speichern:	20 Blöcke
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3, 16:9
Audio:	Dolby Pro Logic II

Internet: **www.acclaim.de**

Spieler **1-4**	USK-Freigabe **Ab 6 Jahren**
Termin **Nicht bekannt**	Preis **Ca. € 45,-**

- ⊕ **Super Geschwindigkeitsgefühl**
- ⊕ **Ausgefallenes Streckendesign**
- ⊕ **Gelungenes Waffensystem**
- ⊖ **Gewöhnungsbedürftiges Menü**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
81%	71%	80%	**83%**

„Futuristischer Racer – nicht so gut wie F-Zero GX, aber zurzeit eine der **besten Alternativen**."

GAME:STORE

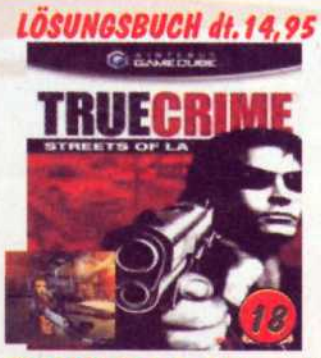
FRESH DYNAMITE DELIVERY

LADEN
45127 Essen City
TEL.0201-777225

HELMUT-KAUTNER-STR. 13
nähe BURGER KING (NEU)
SMART CENTER ESSEN
Ladenpreise können abweichen

MEHR T.N.T.: WWW.GAMESTOREWORLD.DE

LÖSUNGSBUCH dt.14,95



TRUECRIME L.A. PAL uncut & MEMORY 59 nur 59,95

MARIO KART D.D. dt. & MEMORY59 nur 59,95

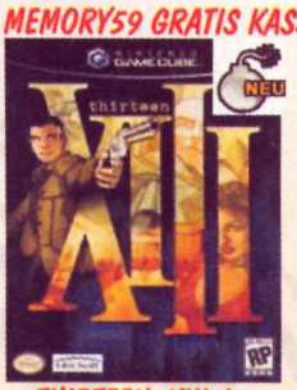
S.W.- REBEL STRIKE dt. & MEMORY59 nur 59,95

TRUE.CRIME, M.KART, REBEL S. BIS 31.12.03BESTELLEN UND MEMORY59 GRATIS KASSIEREN

M.o.H. RISING SUN (18) dt. nur 57,95

M.o.H Frontline nur 29,95

NEED SPEED UNDERG. deutsch 57,95



THIRTEEN XIII dt. nur 57,95

MANHUNT uncut PS2only 59,95

S.CALIBUR 2 54,95 Lösungsbuch 14,95

Viewful Joe dt.57,95 Lösungsbuch dt.14,95

F-ZERO dt. 54,95

GLADIUS deutsch 57,95

NEED SPEED UNDERG. deutsch 57,95

H.d.R Rückkehr König dt. 57,95

FIFA2004 dt. 57,95

MARIO PARTY 5 dt. 54,95

NEU: TOP LIEFERSERVICE PER UPS !! SCHNELLER ,BESSER
UNSER TIP: VORKASSE nur 2 EURO VERSANDKOSTEN
WIR LIEFERN AUCH DIREKT ZUM ARBEITSPLATZ ODER ZUR OMA

GAMECUBE TOPHITS

1080 Avalanche dt.	54,95
BILLY HATCHER dt.	57,95
Burnout 2 dt.	57,95
BuffyChaosBLEED dt.	57,95
DRAGON BALL Z Budokai	49,95
DEADtoRIGHTS PALuncut	59,95
Findet NEMO dt.	39,95
FREEDOM FIGHTERS dt.	54,95
HARRYPOTTER 3/Quid.je	54,95
HUNTER PALuncut(18)	49,95
JUDGE DREDD PALuncut	59,95
MERCEDES RACER dt.	57,95
NHL 2004 dt.	54,95
SSX 3 dt.	54,95
SIMPSONS Hit n RUN dt.	57,95
Skies of Arcadia Leg. dt.	49,95
The Hobbit dt.	57,95
WWE Wrestlemania XIX dt.	47,95

ZUBEHÖR

ACTION REPLAY dt.	39,95
FREELOADER	19,95
MEMORY 251 org.	29,95
MEMORY 1019 Bigben	29,95

TIPS DES MONATS

MORTAL KOMBAT 5(18)	29,95
BLOOD RAYNE PAL(18)	64,95
BUST-A-MOVE Allstars	29,95
RED FACTION2 PALuncut	49,95
RESIDENT EVIL (18) dt.	29,95
RESIDENT E. ZERO dt.	29,95

weiter RE Teile lieferbar !!!

GAMEBOY ADVANCE

Action Replay GBA	34,95
Gameboy Player dt.	59,95
Advance Wars2 dt.	39,95
Final FantasyTac.	39,95
Poke.Pinb.Sophir/Rub. je	42,95
Golden Sun 2 dt.	39,95
Mario Advance 4 dt.	39,95
Mario&Luigi Superstar S.	39,95
Fire Emblem	i.V.

GC PREISHITS

007 NIGHTFIRE dt.	29,95
Ghost Recon PALuncut	29,95
Luigis Mansion dt.	29,95
MetroidPrime dt.	29,95
NBA/NFL/NHL2K3 je	29,95
PIKMIN dt.	19,95
RAYMAN3 dt.	29,95
Smash Bros Mel. dt.	29,95
StarWars Rog.Leader dt.	29,95
StarWars Jedi Outc. dt.	24,95
StarFox Adv. dt.	29,95
Super Mario S.dt.	29,95
Tony Hawk 4 dt.	29,95
Time Splitters 2 dt.	29,95
TUROK Evol.PALuncut(18)	19,95
Wario World dt.	49,95
WWE WrestlemaniaX8 dt.	14,95
ZELDA + BONUS + Lös.	59,95

BESTELLANAHME: 0201 / 777235

Versandkosten Nachnahme 4,00 EURO zzgl 2,00EURO NN Gebühr oder per Vorkasse nur 2,00 EURO
Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten. Alle Preise in Euro. Inhaber: Zeglis GbR.Lieferung UPS/POST
JETZT MIT ALTERSNACHWEIS REGISTRIEREN UND 18er SPIELE BESTELLEN !!!
WIR HABEN AUCH DIE ENGLISCHEN UNCUT VERSIONEN !!!
BANKVERBINDUNG: SPARKASSE HILDEN-R.-V. BLZ 33450000 KTO 42317701

AB MIT DEM KOPF Dieser Super-Über-Trick heißt mit Recht Guillotine.

TOUCH THE SKY Bei dieser Weitsicht mag man gar nicht mehr aufhören.

SSX 3

Lest hier, was EAs Pistenrowdys der **heranrollenden Nintendo-Lawine** entgegensetzen.

Electronic Arts setzt mit einer konsequenten Beharrlichkeit seine Serien Jahr für Jahr fort. Da macht auch *SSX* natürlich keine Ausnahme. In der neuesten Version des Schneegestöber-Spaßes haben sich die Entwickler mächtig ins Zeug gelegt und einen der schönsten Titel im Snowboard-Genre abgeliefert. Dem Spieler steht ein kompletter Berg zur Verfügung, der noch einmal in drei Gipfel unterteilt ist und insgesamt 17 Pisten bietet. Im Gipfelstürmer-Modus beginnt man nach der Wahl eines von anfangs zehn Snowboardern die ruhmreiche Extremsportler-Karriere. Wie schon beim Vorgänger muss man sich in Rennen und Punktewettbewerben behaupten. Bei der Jagd nach einer guten Platzierung ist nicht nur eine gute Streckenkenntnis gefragt, sondern auch das Durchführen von möglichst spektakulären Tricks. Dieses Mal steht allerdings eine zweigeteilte Boost-Leiste bereit, die entweder einen Über- oder einen Super-Über-Trick ermöglicht. Wenn man gute Platzierungen erreicht, wird die Mühe mit der Verfügbarkeit des nächsten Gipfels und einer Stange Geld belohnt. In insgesamt fünf Stationen können neue Attribute für den Boarder, neue Outfits, Songs für die persönliche Playlist oder anderes Bonusmaterial erworben werden. Aufgrund der immensen Anzahl dieser Goodies ist auf jeden Fall für ausreichend Langzeitmotivation gesorgt.

BOARDEN BIS ZUM UMFALLEN

Jeder Pistenabschnitt des gigantischen Felsens wurde abwechslungsreich und mit sehr viel Liebe zum Detail gestaltet, auch wenn die Streckenabgrenzung nicht immer klar ersichtlich ist und somit auch mal ungewollte Ausflüge ins Nichts passieren. Die hin und wieder auftauchenden Ereignisse wie plötzliche Lawinen, umstürzende Bäume oder eine unter dem Snowboard wegbrechende Brücke sorgen zudem für herrliche Adrenalinschübe. Detailverliebte Boarder-Animationen, geniale Lichteffekte, viele Streckendetails (Reflexionen auf einer Eisplatte oder Schneeglitzern bei nächtlicher Fahrt) und eine unglaubliche Weitsicht sorgen dafür, dass *SSX 3* zu einem Fest für die Augen wird. Allerdings wird die Boarder-Action von einem konstanten, leichten Ruckeln begleitet, das beim Spielen aber kaum ins Gewicht fällt. Besonders heftige Einbrüche in der Bildwiederholungsrate treten nur bei schnellen Haarnadel-Turns mit aufwendigen Hintergrundgrafiken auf und sind somit auf jeden Fall verschmerzbar. Der lizenzierte Sound ist mit seiner bunten Mischung aus rockigen und elektronischen Stücken ebenfalls sehr gut gelungen. Wer sich zu Hause schon mal so richtig auf die Snowboard-Saison einstimmen möchte, greift zu Electronic Arts *SSX 3*.

UDO CRNJAK

QUER DURCH Jede Strecke bietet viele Möglichkeiten, um wertvolle Sekunden einzusparen.

NICHT SO SCHNELL Zwar sitzt Spieler 1 der Gegner im Nacken, aber der Lawine sollte man trotzdem die Vorfahrt lassen.

DETAIL-CHECK | **SSX 3**

SSX 3 wird zur neuen Referenz!

Wir zeigen euch, was sich im Vergleich zum Vorgänger getan hat.

SSX 3	SSX TRICKY
GAMEPLAY ★★★★★	**GAMEPLAY** ★★★★½
Steuerung: Gute Steuerung, das Fahrverhalten wird auch von den Gegebenheiten der Strecke beeinflusst. **Streckendesign:** Obwohl sich alle Strecken auf einem Berg befinden, wird viel Abwechslung geboten.	**Steuerung:** Fast identisch mit dem Vorgänger. Neu hinzugekommene Tricks werten diese aber auf. **Streckendesign:** Die Strecken aus dem Vorgänger und die neuen Pisten bieten genügend Abwechslung.
UMFANG ★★★★★	**GAMEPLAY** ★★★★½
Anzahl Strecken: 17 Strecken, drei Gipfel **Anzahl Fahrer:** 10 Fahrer und 20 freischaltbare Charaktere **Bonusmaterial:** Unmengen an Ausrüstung, Songs für die eigene Playlist, Über- und Super-Über-Tricks und vieles mehr	**Anzahl Strecken:** Insgesamt 10 Strecken **Anzahl Fahrer:** 4 Fahrer und 8 freischaltbare Charaktere **Bonusmaterial:** Fahrer und Strecken müssen nach und nach erst freigespielt werden. Im Vergleich zu *SSX 3* recht wenig.
TECHNIK ★★★★★	**TECHNIK** ★★★★½
Die Grafik bietet sehr gute Effekte, aber auch gelegentlich heftige Ruckeleinlagen. Musikalisch sorgen viele Musikstücke und tolle Soundeffekte für das passende Boarder-Flair.	Grafisch wie auch soundtechnisch wurden einige Verbesserungen im Vergleich zum Vorgänger durchgeführt. Leider hat auch der zweite Teil mit Rucklern zu kämpfen.
GESAMTWERTUNG ★★★★★	**GESAMTWERTUNG** ★★★★½

MEIN FAZIT **SEHR GUT**

Udo Crnjak will in die Berge!

So soll's sein! Das erwarten wir von einem guten Snowboard-Spiel. Unmengen an Ausrüstungsgegenständen und nette Bonusmaterialien sorgen dafür, dass man wochenlang mit dem Titel beschäftigt ist. Die gesamte Präsentation ist durchweg bombastisch. Dazu tragen nicht nur der sehr gute Soundtrack und die Grafik bei, sondern auch das Spielgefühl. Jeder Untergrund fühlt sich einfach genauso an, wie man ihn sich vorstellt. Die irren Tricks gehen nach einiger Zeit sehr leicht von der Hand und sehen zudem auch noch wirklich grandios aus. Zugreifen!

TEST
SSX 3

Genre:	Trendsport
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	EA Canada
Speichern:	8+ Blöcke
Sprache:	Deutsch
Video:	16:9
Audio:	Dolby Pro Logic II

Internet: **www.electronic-arts.de**

Spieler **1-2**	USK-Freigabe **Ohne Beschränkung**
Termin **Erhältlich**	Preis **Ca. € 60,-**

- ⊕ **Tolles Spielgefühl**
- ⊕ **Hohe Langzeitmotivation**
- ⊕ **Äußerst gelungene Grafik**
- ⊖ **Teilweise starke Ruckler**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
85%	89%	79%	**89%**

„Was für ein Spiel! Jeder Zocker mit einem **Faible für Wintersport** muss einfach zugreifen."

PlayStation 2 XBOX GAMECUBE PC CD GAME BOY ADVANCE* N-GAGE**

FIFA

Bis dass der Ball euch scheidet.

Die besten Stürmer schaffen es immer wieder, sich freizulaufen. Egal, wie dicht der Manndecker an ihren Fersen klebt. Dann erst können sie den Ball annehmen – und ihn mit voller Wucht ins Netz knallen. So werden Spiele entschieden.

Mach das Spiel. Mit OFF THE BALL™ Control.

EA SPORTS
It's in the game.™

© 2003 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, EA SPORTS and the EA SPORTS logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. Official FIFA licensed product. The FIFA Logo © 1977 FIFA TM. Manufactured under license by Electronic Arts Inc. Player names and likenesses used under license from The International Federation of Professional Footballers "(FIFPro)", national teams, clubs, and/or leagues. All sponsored products, company names, brand names and logos are the property of their respective owners. All other trademarks are the property of their respective owners. EA SPORTS™ is an Electronic Arts™ brand. "PlayStation" and the "PS" Family logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, and the Xbox Logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. ™, ® and the NINTENDO GAMECUBE LOGO are trademarks of NINTENDO. © 2003 Nintendo. ™, ® and Game Boy Advance are trademarks of Nintendo. © 2003 Nintendo. Copyright © 2003 Nokia. All rights reserved. Nokia and N-Gage are trademarks or registered trademarks of Nokia Corporation.

www.fifafootball2004.ea.com www.easports.de

*PS one, Game Boy Advance und N-Gage unterstützen nicht das Off The Ball™ Control Feature. **Bald erhältlich.

N-ZONE HIT

N-ZONE HIT MULTIPLAYER

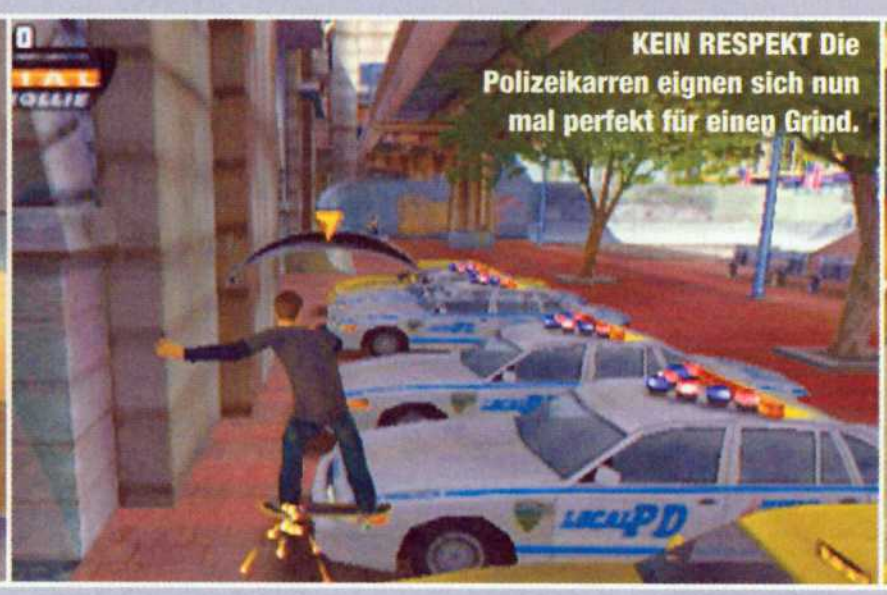
Tony Hawk's Underground

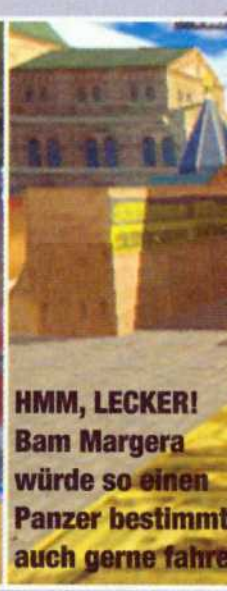
Anstatt im Untergrund zu verschwinden, ist **Tony Hawk an der Spitze** und wird da auch bleiben.

Mit dem ersten Teil der *Tony Hawk*-Reihe wurde der Grundstein für die glorreiche Eroberung des Trendsport-Genres gelegt. Von da an konnte man eine stetige Weiterentwicklung beobachten, die dafür gesorgt hat, dass die *Tony Hawk*-Games gar nicht mehr aus dem Videospiel-Business wegzudenken sind. Der neueste Teil macht dabei keine Ausnahme. Das erste Mal in der *Tony Hawk*-Serie kann der Spieler im Story-Modus eine sehr gut erzählte Geschichte mit einigen Überraschungen erleben.

SKATEN MIT HINTERGRUND

Im Laufe der Ereignisse besucht man viele unterschiedliche Orte, wie zum Beispiel New Jersey, wo euer Skater beheimatet ist, oder Hawaii. Jedes Gebiet hat dabei eine Vielzahl an unterschiedlichen Missionen zu bieten, von denen einige unmittelbar mit der Geschichte verknüpft sind und diese so vorantreiben. Anfangs wollen noch Kumpels mit Tricks beeindruckt werden. Später kämpft man auf dem Brett um die Anerkennung bekannter Skate-Größen wie Tony Hawk oder Chad Muska. Erstmals kann man sogar zu Fuß die Levels erkunden und an höher gelegene Orte klettern, um noch abgefahrenere Skatemöglichkeiten ausfindig zu machen. Dieses neue Feature wurde ebenfalls vorbildlich in die Missionen eingebaut und geht





aufgrund der einfachen Umsetzung sehr gut von der Hand. Es eignet sich sogar dazu, seine Trickkombo mit einem kleinen Spaziergang und anschließendem Weiterskaten weiter auszubauen. Dadurch erschließen sich in den perfekt umgesetzten Levels viele neue Orte, an denen man nach irren Tricklines Ausschau halten kann. Doch damit nicht genug ...

AUF DEM BRETT, ZU FUSS UND IM AUTO

In einigen Missionen ist es erforderlich, sich einen fahrbaren Untersatz zu schnappen. So müsst ihr zum Beispiel mit einer Stretch-Limousine eine bestimmte Anzahl an Promis für eine Premierenfeier einsammeln. Missionsteile wie dieser lockern das Skategeschehen auf, überzeugen aber nicht in dem Maße, wie es der Rest des Spieles tut. Kreative Köpfe können sich wieder im Skatepark-Editor auslassen und – ebenfalls neu – auch ihr eigenes Deck oder spezielle Tricks erstellen. Aber auch bei der Gestaltung des eigenen Skaters stehen dem Spieler mehr Möglichkeiten offen als zuvor. Somit bietet *Tony Hawk's Underground* ein irres Maß an Langzeitmotivation. Optisch kann sich der Titel auch wieder sehen lassen. Die großen Levels mit vielen kleinen, netten Details – etwa Schneehaufen, die als Rampe fungieren – sind überzeugender denn je. Der Soundtrack ist wieder richtig fett. Leider ist ab und an ein teilweise heftiges Ruckeln zu verzeichnen, wodurch aber die Spielbarkeit nicht in Mitleidenschaft gezo-gen wird. Aufgrund der stetigen Qualitätssteigerung der Serie haben wir *Tony Hawk's Pro Skater 4* im Einzelspieler-Modus auf 88 Prozent abgewertet. Beim neuesten *Tony Hawk* muss man einfach zugreifen.

UDO CRNJAK

DETAIL-CHECK TONY HAWK'S UNDERGROUND

The king is back, long live the king!

Was hat sich im Vergleich zum Vorgänger bei der neuesten Version des Skater-Epos getan?

TONY HAWK'S UNDERGROUND	TONY HAWK'S PRO SKATER 4
UMFANG ★★★★★	**UMFANG** ★★★★½
Skater: 17 Profis plus 20 Pre-Made-Skater plus Create-A-Skater plus 3 Bonus-Skater	**Skater:** 14 Profis plus Create-A-Skater plus 4 Bonus-Skater
Levels: Auf 8 Orte verteilen sich 27 Kapitel mit 129 Aufgaben. Zusätzlich dazu Bonuslevels und ein Create-A-Park-Level.	**Levels:** Auf 9 Levels sind 190 Aufgaben verteilt. Zusätzlich dazu Bonuslevels und ein Create-A-Park-Level.
Spielmodi: Story, Free Skate, Create/Play Goals, Skate-Shop	**Spielmodi:** Karriere, Einzelsession, Skate-For-Fun
Editor: Ja. Create-A-Trick, Create-A-Skater, Create-A-Park, Create-A-Deck	**Editor:** Ja. Create-A-Skater, Create-A-Park
Mehrspieler: Ja, per Splitscreen	**Mehrspieler:** Ja, per Splitscreen
Mehrspielermodi: Trick Attack, Score Challenge, Combo Mambo, Slap!, King of the Hill, Graffiti, Horse, Free Skate, Firefight	**Mehrspielermodi:** Trick-Turnier, Punkte-Challenge, Kombo Mambo, Slap!, Lord of the Board, Graffiti, Loser, Skater For Fun
GAMEPLAY ★★★★★	**GAMEPLAY** ★★★★★
Steuerung: Perfekte Spielbarkeit. Das Laufen wurde sehr gut umgesetzt, das Fahren ist ganz nett, mehr aber auch nicht.	**Steuerung:** Sehr gut umgesetztes und durchführbares Gameplay. Nach kurzer Zeit lassen sich irre Tricks ausführen.
Leveldesign: Die Gebiete wurden wieder sehr gut gestaltet. Tolle Verbindung der Levels durch den Story-Modus.	**Leveldesign:** Abgefahrene Areale, wie ein Jahrmarkt oder ein Gefängnis, sind mit einigen Minispielen für zwischendurch versehen.
Tricksystem: Grundsätzlich identisch mit dem Vorgänger. Das Absteigen vom Brett bietet allerdings mehr Trickmöglichkeiten.	**Tricksystem:** Es stehen Grabs, Flips, Grinds, Plants, Manuals, Transfers und viele Spezial-Manöver zur Verfügung.
TECHNIK ★★★★½	**TECHNIK** ★★★★½
Präsentation: Gewohnt tolle Skate-Atmosphäre. Übersichtliche Menüs und der tolle Story-Modus passen sehr gut.	**Präsentation:** Übersichtliche Menüführung. Die gute Soundkulisse und die belebten Levels schaffen eine tolle Skate-Atmosphäre.
Grafik: Realistischere Stadtszenarien mit vielen Details und sehr gut gestaltete Skater lassen keine Wünsche offen. Neue Sturzanimationen sind auch mit dabei.	**Grafik:** Riesige Levels und detaillierte Skater verwöhnen die Augen. Leider stört ein gelegentliches Ruckeln den ansonsten sehr guten Eindruck.
Sound: Geniale Auswahl an Punk-, Hip-Hop- und Rock-Titeln. Die Musikrichtungen lassen sich im Spiel ein- und ausschalten.	**Sound:** Fetzige Musikstücke aus den Bereichen Hip-Hop, Punk und Rock passen einfach perfekt zum Skategeschehen.
GESAMTWERTUNG ★★★★★	**GESAMTWERTUNG** ★★★★½

MEIN FAZIT SUPER

Udo Crnjak
spürt seine Daumen nicht mehr.

Ich muss schon sagen, dass mich die *Tony Hawk*-Reihe jedes Jahr aufs Neue begeistert und überrascht. In jedem neuen Teil wird die geniale Spielbarkeit weiter verfeinert und die Levelgestaltung hält nun seit Jahren ein derart hohes Niveau, dass man sich ernsthaft fragt, was die Entwickler denn noch alles verbessern wollen. Die Möglichkeit, endlich vom Brett absteigen zu können, wurde sehr gut umgesetzt und in die Missionen mit eingebracht. Man hat nun erneut mehr Mittel, um seine Trick-Kombinationen in schwindelerregende Höhen zu treiben. Einzig die Fahrelemente wirken etwas aufgesetzt. Ansonsten kann für den Titel eine klare Kaufempfehlung ausgesprochen werden.

TEST
TONY HAWK

Genre:	Trendsport
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Neversoft
Speichern:	13+ Blöcke
Sprache:	Dt. Texte, engl. Sprache
Video:	4:3
Audio:	Dolby ProLogic II

Internet: **www.activision.de**

Spieler **1-2**	USK-Freigabe **Ab 6 Jahren**
Termin **Erhältlich**	Preis **Ca. € 60,-**

- ⊕ Cooler Story-Modus
- ⊕ Geniale Spielbarkeit
- ⊕ Hohe Langzeitmotivation
- ⊖ Fahrsequenzen etwas unpassend

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
87%	89%	88%	**90%**

„Das bisher genialste *Tony Hawk* sorgt für mächtig Laune. **Ein absoluter Pflichttitel.**"

INFO KONVERTIERUNGSCHECK

GAME CUBE

Umfang:	27 Kapitel
Ladezeit:	9 Sekunden
Sound:	Dolby ProLogic II
Grafik:	★★½
GESAMT:	★★½

PLAYSTATION 2

Umfang:	27 Kapitel
Ladezeit:	29 Sekunden
Sound:	Stereo
Grafik:	★★½
GESAMT:	★★½

XBOX

Umfang:	27 Kapitel
Ladezeit:	8 Sekunden
Sound:	Dolby Digital
Grafik:	★★★
GESAMT:	★★★

FAZIT: Die technische Überlegenheit macht die Xbox-Version zum stärksten Vertreter der neuesten *Tony Hawk*-Episode. Die Möglichkeit, sein Foto ins Spiel zu importieren, steht leider nur auf der PlayStation 2 zur Verfügung.

Harry Potter
Quidditch Weltmeisterschaft

Vor Jahrhunderten riefen Hexen und Zauberer eine äußerst kuriose Sportart ins Leben.

TOOOOR! Es spielt keine Rolle, durch welchen der drei Ringe ihr den Quaffel feuert.

BEGRENZTER ZAUBER Am Bildschirmrand eingeblendete Tasten weisen auf Aktionsmöglichkeiten hin.

PASSEN Indem ihr die A-Taste länger drückt, verleiht ihr euren Würfen mehr Power.

Bevor Joanne K. Rowlings erster HP-Band *Harry Potter und der Stein der Weisen* den Weg in die Händlerregale fand, hätte kaum jemand damit gerechnet, dass der kleine Zauberlehrling einen derartigen Wirbel auslösen könnte. Harrys Beliebtheit veranlasste EA bereits zu zwei gelungenen Videospielumsetzungen. Bei dem Versuch, Rowlings Zauberwelt erneut virtuelles Leben einzuhauchen, betritt EA somit natürlich kein Neuland. Die kölschen Jungs wagten sich diesmal sogar an den berühmt-berüchtigten magischen Freizeitsport der Hexen und Zauberer.

SIMPLE SPIELREGELN

Um euch den begehrten Meisterschaftspokal zu krallen, kämpft ihr mit sechs weiteren Azubi-Kollegen gegen etliche andere Teams. In Hogwarts überlässt man das Malträtieren von Schusters Leisten aber lieber den Normalsterblichen und zieht eine erheblich komfortablere Fortbewegungsmethode vor: Alle Kämpfer rauschen auf ihren Zauberfegern in die Arenen, die sich – wie beim Fußball – in zwei Spielfeldhälften unterteilen. Auf beiden Seiten ragen jeweils drei auf langen Stangen angebrachte Ringe in den Himmel. Um neben Punkten auch die begehrten Quidditch-Karten einzuheimsen, müsst ihr den Quaffel (einen roter Lederball) durch einen dieser Ringe feuern. Grundsätzlich steuert ihr dabei immer den Kämpfer, der in nächster Nähe zum Quaffel herumschwirrt. Wollt ihr einen Zahn zulegen, so darf per Tastendruck ein eingebauter Boost aktiviert werden und gut getimte Pässe verhelfen dazu, rasch in die Torzone des Gegners zu gelangen. Für etwaige Quaffel-Diebstähle darf man sich sogar mit dem berühmt-berüchtigten Klatscher bedanken. Dabei schwingt sich per Tastendruck einer eurer Spieler in luftige Höhen, zückt eine Art Mini-Baseballschläger und klatscht den unliebsamen Kontrahenten mit einem brachialen Schmetterball von seinem Feger. Alternativ können Gegner auch mit Energiefeldern außer Gefecht gesetzt werden oder man überrollt den hilflosen Feind kurzerhand mit dem kompletten Team.

IRRELEVANTES SPIELERGEBNIS

Die Entwickler hielten sich (leider) auch weiterhin möglichst genau an die Buchvorlage. Beim Quidditch muss sich nämlich selbst der genialste Torschütze auf eine mögliche Niederlage einstellen. Und schuld daran ist nur der Schnatz … urplötzlich platzt er, in Form eines güldenen Etwas mit winzigen Flügelchen, ins Spielgeschehen. Ähnlich wie bei einem Düsenjet zeichnet sich seine Flugbahn dabei klar am Himmel ab. Erst wenn ihr euch diesen Sch(n)atz schnappt, ist euch der Sieg sicher. Also verfolgt ihr seine Spur und presst wirklich den allerletzten Saft aus eurem Feger, bis ihr etwa auf gleicher Höhe seid, und reißt euch dieses kuriose Monsterglühwürmchen blitzschnell unter den Nagel. Leider hängt der Sieg meist von dieser kurzen Geschicklichkeitseinlage ab. Ein geschnappter Schnatz beschert euch nämlich gleich fette 150 Punkte, während ein Tor mit lumpigen 10 Punkten zu Buche schlägt. Im Einzelspielermodus verliert das Spiel dadurch etwas zu schnell seinen Reiz. Wer jedoch lediglich gut unterhalten werden möchte, darf bei EA in der allerersten Reihe Platz nehmen und sich von dem detaillierten Leveldesign, den sehr hübsch modellierten Charakteren, den eindrucksvollen Effekten, den spektakulären Moves, den geschmeidigen Animationen und nicht zuletzt von einer wunderschönen Atmosphäre verzaubern lassen.

KERSTIN SPRINGER

DETAIL-CHECK HARRY POTTER: QUIDDITCH WELTMEISTERSCHAFT

Harry Potters magische Schlacht

Rowlings Zauberlehrlinge fordern Segas abgefahrene Fußballer unerschrocken zum Kräftemessen heraus.

QUIDDITCH WM	SEGA SOCCER SLAM
FEATURES ★★★½☆	**FEATURES** ★★★★☆
Spielfiguren: Team aus 7 Zauberlehrlingen, (Ebenbilder v. Rowlings Romanfiguren.)	**Spielfiguren:** Team aus 4 Fußballern, (allesamt abgefahrende, schrille Charaktere).
Teams: 13	**Teams:** 6
Spielmodi: 4	**Spielmodi:** 5
GBA-Connectivity: Ja (Coop/Kartentausch).	**GBA-Connectivity:** Nein
GAMEPLAY ★★★½☆	**GAMEPLAY** ★★★★☆
Schwierigkeit: Leicht, für Spieler von 9-99.	**Schwierigkeit:** Mittel, leichter Einstieg.
Steuerung: Flüssig, Aktionsmöglichkeiten aber zu sehr eingeschränkt.	**Steuerung:** Einfach, praktische Tastenbelegung, sehr intuitiv.
Spielgeschwindigkeit: Kann nur kurzfristig durch Boosten beschleunigt werden.	**Spielgeschwindigkeit:** Individuell einstellbar (3 unterschiedliche Stufen).
Wiederspielwert: Im Alleingang gering, zu zweit erheblich höher.	**Wiederspielwert:** Mit Kumpels absolut genial. Spielt man immer wieder gerne.
TECHNIK ★★★★☆	**TECHNIK** ★★★½☆
Grafik: Hübsch modellierte, unverkennbare Charaktere, geschmeidige Animationen, detailliertes Arenendesign, tolle Effekte. Kurz: eine wunderschöne, beeindruckende Grafik.	**Grafik:** Ulkige Körperproportionen, im Comic-Style gehalten, reizt GC sicherlich nicht aus, läuft aber dennoch sehr flüssig, durch witzige Spieleranimationen bereichert
Ladezeiten: Trotz detailreicher Grafik überraschend schnell	**Ladezeiten:** Etwas länger, aber ohne weiteres akzeptabel
Sound: Dolby Pro Logic II	**Sound:** Stereo
Sprache: Deutsch	**Sprache:** Englisch
GESAMTWERTUNG ★★★½☆	**GESAMTWERTUNG** ★★★★½

MEIN FAZIT **GUT**

Kerstin Springer
staunt nicht schlecht.

Wären einige kleinere Mankos noch behoben worden, hätte sich EA zumindest für Präsentation, Grafik und Sound einen Hit redlich verdient. Umwerfend in Szene gesetzte Specialmoves lassen einen sogar kurzzeitig die starken Mängel im Gameplay vergessen. Aber was nützt es mir, wenn ich die tollen gegnerischen Spezialangriffe bestaunen darf, ihnen dabei aber vollkommen hilflos ausgeliefert bin?! Kein Ausweichen, kein Blocken – gar nichts ist mehr möglich. Einem bleibt nichts anderes übrig, als dem munteren Treiben auf dem Schirm tatenlos zuzusehen und die grandiose Optik zu genießen. Mir persönlich reicht das bei weitem nicht aus!

TEST
QUIDDITCH WM

Genre:	Sport (Sonstiges)
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Electronic Arts
Speichern:	3 Blöcke
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3, 16:9
Audio:	Dolby Pro Logic II

Internet: **www.harrypotter.ea.com**

Spieler **1-2**	USK-Freigabe **Ohne Beschränkung**
Termin **Erhältlich**	Preis **Ca. € 60,-**

- ⊕ **Innovativ**
- ⊕ **Tolle Optik**
- ⊖ **Geringe Spieltiefe**
- ⊖ **Mangelhaftes Gameplay**

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
82%	81%	**79%**	71%

„Sicher kein vernünftiges Sportspiel, für HP-Fans jedoch ein absolut **zauberhaftes Erlebnis.**“

N-ZONE PRÄSENTIERT:

Göttlicher Jump & Run-Spaß für unterwegs!

Reist durch das Land der Gabbits und begleitet Munch bei seinem Abenteuer, die Königin der Mudokons zu retten. Macht euch Munchs telepathische Spezialfähigkeiten zu Nutze und löst zahlreiche Rätsel!

N-ZONE 01/04:
„Innovatives Spielprinzip mit hohem Spaßfaktor“

Nur für euren Game Boy Advance!

Jetzt im Handel! | Ab 6 Jahren | Unverbindliche Preisempfehlung: € 44,95

THQ

FREIZEIT Mit einem Buggy kutschiert euer Sim zu Verwandten oder Bekannten.

Die Sims brechen aus

Auch Sims wollen **mal Frischluft** schnuppern.

In EAs virtueller Daily Soap dürft ihr die Kontrolle über einen Sim oder eine Simsin übernehmen und alltäglichen Beschäftigungen nachgehen. Zu Beginn des Spiels bastelt ihr euch zuerst einmal eine Spielfigur nach euren eigenen Vorstellungen zusammen. Neben Geschlecht und Aussehen kann ihm/ihr sogar ein Sternzeichen sowie diverse Charaktereigenschaften verpasst werden. Ab diesem Zeitpunkt beginnt für euch der Ernst des Lebens, denn nur wer seine Sims gewissenhaft hegt und pflegt, kommt in diesem Spiel weiter. Allerdings ist es gar nicht so einfach, die Bedürfnisse eines Sim zu befriedigen. Eure Spielfigur verlangt nach ausreichend Schlaf, hat Hunger, braucht Erholung, will Spaß haben und muss obendrein regelmäßig auf die Toilette. Um diesen Bedürfnissen zu entsprechen, können Objekte mithilfe eines Cursors angewählt werden. Ebenso seid ihr aber auch für das berufliche Weiterkommen des Sims verantwortlich. Selbstverständlich sind Sauberkeit und ein ordentliches Auftreten hierfür Grundvoraussetzung. Sein tägliches Brot kann sich ein Sim übrigens mit sieben Tätigkeiten – unter anderem als Filmstar, als Professor oder als Athlet – verdienen. Eine Beförderung oder gar eine bessere Stelle schalten neue Schauplätze frei, die ihr erstmals sogar mit einem Fahrzeug besuchen dürft. Außerdem bieten neue Locations, etwa eine Liebeshütte, eine Kunstgalerie oder sogar ein hipper Club, nun erheblich mehr spielerischen Freiraum. Zudem können durch das Lösen kleinerer Aufgaben diesmal weit mehr als 100 neue Objekte und soziale Aktivitäten freigeschaltet werden. Zu guter Letzt hat man die Anzahl der interagierbaren Charaktere noch auf 40 aufgestockt. Neben diesem Storymodus stehen noch drei Free-Play-Areale zur Wahl, in denen ihr euch als Häuslebauer oder gar Familienoberhaupt versuchen und fünf weitere Karriereleitern erklimmen dürft. Wer zu zweit zocken will, muss sich lediglich eine weitere Spielfigur zusam-menschustern und schon kann man gemeinsam versuchen, den „simsationellen" Ansprüchen via Splitscreen gerecht zu werden. Außerdem können durch die Verlinkung mit einem GBA und dem dazugehörigen Modul noch einige Minispielchen gestartet werden. Trotz unzähliger Details wirkt die Welt der Sims aber trotzdem irgendwie steril. Die Framerate hat zudem häufig Einbrüche zu verzeichnen, die sich vor allem im Mehrspielermodus stark bemerkbar machen. Die Ladezeiten sind leider ebenfalls noch so unerträglich lang wie im Vorgänger. Aufgrund unzähliger neuer Features ist dies aber alles zu verkraften. Unter www.nzone.de gibt's Videos zum Spiel.

KERSTIN SPRINGER

HILFE, ICH WILL HIER RAUS! Die Spülmaschine leckt und das Haus steht fast in Flammen.

GANZ SCHON ANSTRENGEND ... acht Bedürfnisse zu befriedigen.

SPLITTERFASERNACKT?! Nix da, die Intimzonen sind leider wieder verdeckt.

Die Befreiung der Sims

Haben sich die Sims durch ihre neu erworbene Freiheit wirklich verbessert?

DIE SIMS BRECHEN AUS	DIE SIMS
FEATURES ★★★★½	**FEATURES** ★★★★½
Umfang: 12+ Levels	**Umfang:** 6 Kapitel
Spielfigur: Erweiterte Auswahlmöglichkeiten (z. B. können sogar coole Piercings freigeschaltet werden).	**Spielfigur:** Beliebig zusammenbastelbar (Geschlecht, Hautfarbe, Sternzeichen, Accessoires und etliches mehr).
Umgebung: Haus/Garten + neue Locations wie Labor, Kunstgalerie, Disco etc.	**Umgebung:** Stark eingeschränkte Bewegungsfreiheit (lediglich Haus und Garten).
Karrierepfade: 7 + 5, die in 10 Beförderungsstufen unterteilt sind.	**Karrierepfade:** 6 verschiedene, mit 10 Beförderungsstufen.
Freischaltbare Objekte: Weit über 100 neue (inklusive sozialer Aktivitäten).	**Freischaltbare Objekte:** Zahllose Varianten, aber erheblich weniger als im Nachfolger.
Bedürfnisse: 8	**Bedürfnisse:** 8
Multiplayer: Ja, 2 Spieler	**Multiplayer:** Ja, 2 Spieler
TECHNIK ★★★½☆	**TECHNIK** ★★★½☆
Grafik: 3D, Charaktermodelle/Animationen mit Vorgänger vergleichbar, detailreicheres, immer noch leicht steriles Leveldesign, viele neue Objekte, vermehrter und verbesserter Einsatz von Licht- und Schatteneffekten.	**Grafik:** 3D, ordentliche Charaktermodelle und etwas steife Animationen, Leveldesign zwar sehr detailliert, erweckt aber trotzdem einen etwas sterilen Eindruck, äußerst spärliche Licht- und Schatteneffekte.
Performance: Leicht verbessert, Ladezeiten noch immer unerträglich, instabile Framerate.	**Performance:** Verbesserungsfähig, zu lange Ladezeiten, aber relativ flüssige Grafik.
Sound: Stereo	**Sound:** Stereo
Speichern: 161 Blöcke	**Speichern:** 60 Blöcke
GESAMTWERTUNG ★★★★½	**GESAMTWERTUNG** ★★★★½

MEIN FAZIT **SEHR GUT**

Kerstin Springer
hat auch Bedürfnisse.

Seltsam, aber irgendwie haben es die Sims auch dieses Mal wieder geschafft, mich in ihren Bann zu ziehen. Wer ein actionbeladenes Spiel sucht, liegt mit Will Wrights fleißigen virtuellen Püppchen aber natürlich absolut verkehrt. Das gemächliche Spieltempo ist nämlich von Anfang an etwas gewöhnungsbedürftig. Dank der integrierten Zeitraffer-Funktion können die Sims aber zum Glück auch dieses Mal wieder über den Bildschirm gescheucht werden, als hätten sie Hummeln unterm Hintern. Die Erkundung der neu integrierten Umgebungen und die zahllosen brandneuen Features fesseln euch auf jeden Fall wieder für unzählige Stunden an die Controller.

TEST
DIE SIMS BRECHEN AUS

Genre:	Simulation
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Maxis
Speichern:	161 Blöcke
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3, 16:9
Audio:	Stereo

Internet: **www.diesims.de**

Spieler **1-2**	USK-Freigabe **Ohne Beschränkung**
Termin **12. Dezember**	Preis **Ca. € 60,-**

- ⊕ **Großer Spielumfang**
- ⊕ **Viele neue Locations**
- ⊖ **Sehr lange Ladezeiten**
- ⊖ **Ruckelt**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
82%	81%	86%	**86%**

„Neue Locations und eine **‚verschlimmbesserte'** Konsumgesellschaft halten euch mächtig auf Trab."

DER HERR DER RINGE
DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS

Lebe den Film. Sei der Held.

Schlüpfe in die Rolle eines der neun Helden des Spiels und verteidige Mittelerde gegen Saurons dunkle Horden. 15 interaktive Schauplätze wie Minas Tirith und die Schicksalsklüfte. Kämpfe gegen den König der Toten, Kankra und den Herrn der Ringgeister. Begleite Gandalf, Frodo und Aragorn auf ihrer gefährlichen Reise. Kämpfe im Multiplayer-Modus an der Seite eines Freundes.

AB 17. DEZEMBER IM KINO!
www.herrderringe-film.de

NINTENDO GAMECUBE™ | GAME BOY ADVANCE™ | NEW LINE CINEMA

EA GAMES
Challenge Everything
rdk.eagames.de

© MMIII New Line Productions, Inc. Alle Rechte vorbehalten. "Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs" sowie alle dazugehörigen Namen, Charaktere, Gegenstände, Ereignisse und Orte sind Marken der Saul Zaentz Company d/b/a Tolkien Enterprises unter Lizenz von New Line Productions, Inc. Spielcode sowie bestimmte audiovisuelle Komponenten © 2003 Electronic Arts Inc. Alle Rechte vorbehalten. Electronic Arts, EA, EA GAMES, das EA GAMES-Logo und Challenge Everything sind Marken beziehungsweise eingetragene Marken von Electronic Arts Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle anderen Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer. EA GAMES™ ist eine Electronic Arts™-Marke. TM, ® and the NINTENDO GAMECUBE LOGO are trademarks of NINTENDO. © 2003 Nintendo. TM, ® and Game Boy Advance are trademarks of Nintendo. © 2003 Nintendo.

GRAFISCH ... hat sich das Spiel selbstverständlich etwas gemausert.

MULTIPLAYER Bis zu vier Spieler können an den Kreiselschlachten teilnehmen.

KAMPFANSAGE Uns schlotterten die Knie ...

Beyblade

Super Tournament Battle

Kreisel-Fights bis zum Abwinken – die neuesten Beyblades der V2-Serie.

Falls ihr die ersten Beyblade-Kämpfe auf der PSone verpasst habt, erklären wir euch kurz, worum es geht: Zu Spielbeginn findet ihr euch im Vorraum eines Beyblade-Zentrums wieder und dürft euch für einen von vier Spielmodi (Einzel-, Frei-, Vierer-Kampf oder Wettstreit-Modus) entscheiden. Nachdem ihr eine Variante gewählt habt, warten drei Arenen mit unterschiedlichen Tücken und Finessen auf euch. Ein Beyblade besteht übrigens aus etlichen Einzelteilen mit individuellen Angriffs-, Verteidigungs- und Ausdauer-Werten. Die unterste Einheit beeinflusst beispielsweise das Bewegungsmuster des Kreisels, der Gleichgewichtsring hält die Balance und der Powerring wirkt sich auf die Wucht und Art des Angriffs aus. Um als Sieger aus den Kämpfen hervorzugehen, müsst ihr die verschiedenen Bauteile möglichst geschickt miteinander kombinieren. Spätestens nach einigen Fehlstarts habt ihr den Dreh raus und dank der intuitiven Steuerung euren Kreisel im Griff. Spektakuläre Tricks und Spezialangriffe erfordern lediglich einen kurzen Tastendruck. Bis zu mehreren Minuten wirbeln eure Kreisel so über den Bildschirm, bevor ein Gewinner nach Punkten ermittelt wird, der als Belohnung weitere Beyblade-Bausteine zum Aufrüsten erhält. Seit dem Vorgänger auf der PSone ist zwar bereits einige Zeit vergangen, aber viel getan hat sich eigentlich nicht. Die Effekte sehen natürlich etwas besser aus – beispielsweise zaubern einige Attacken ein Meer von bunten Lichtern auf den Bildschirm. Bei den Arenen hätte man auch diesmal mehr Einfallsreichtum beweisen dürfen. Anime-Fans mag die japanische Kreiselschlacht gefallen, wir konnten uns allerdings mit diesem Spiel nicht so recht anfreunden.

KERSTIN SPRINGER

INFO DIE HANDHELD-VERSION

Ultimate Blader Jam

Leider kam die Testversion zu spät, aber hier schon mal ein paar Infos vorab: In der GBA-Version steuert ihr euren Kreisel über eine Plattform mit Schachbrettmuster. Ohne herunterzufallen, soll der Kreisel in eine bestimmte Zone bugsiert werden. Manövriert ihr ihn über bestimmte Felder, erhält er mehr Schwung oder kann in die Luft katapultiert werden. Wollt ihr mit einem Kumpel bladen, benötigt ihr noch ein weiteres Modul.

SPRUNG Felder mit Sternen funktionieren wie ein Katapult.

MEIN FAZIT OK

Kerstin Springer steht vor einem Rätsel.

Die bereits im Frühjahr dieses Jahres angelaufene TV-Serie ist enorm beliebt. Ob sich ebenso viele von euch für das Spiel begeistern können, ist aber fraglich. Den Arenen mangelt es nämlich deutlich am nötigen Pep. Um das Gameplay etwas spannender zu gestalten, hätte man ruhig noch einige Schikanen einbauen dürfen.

TEST

BEYBLADE

Genre:	Action
Hersteller:	Atari
Entwickler:	Takara
Speichern:	7 Blöcke
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Stereo

Internet: **www.atari.de**

Spieler **1-4**	USK-Freigabe **Ab 6 Jahren**
Termin **Erhältlich**	Preis **Ca. € 50,-**

- **Japanisches Kultspiel**
- **Eintöniges Gameplay**
- **Langweilige Arenen**
- **Unspektakulärer Sound**

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
57%	42%	**59%**	38%

„**Beyblayde-Fans** können einen Blick drauf werfen, alle anderen sollten es lieber bleiben lassen!"

Looney Tunes Back in Action

Zum Kinostart wuselt **ACMEs** **Rasselbande** auf den GC.

Daffy Duck und Bugs Bunny sind ja bekanntlich eigentlich Erzfeinde – diesmal haben die zwei allerdings ein gemeinsames Ziel: Sie wollen sich den Blue Monkey Diamond krallen. Dazu darf der Spieler in deren Haut schlüpfen und missionsbasierend etliche Aufgaben erledigen. Je nach Anforderung kann mit der Y-Taste zwischen den Charakteren gewechselt werden. Während Tollpatsch Daffy Stampfattacken perfekt beherrscht, darf sich Bugs sogar unterirdisch durch den Boden buddeln. Auf der Suche nach dem Edelstein durchkämmt ihr also springend, laufend, rutschend und buddelnd sechs Umgebungen. In Bugs' Rolle werft ihr euch beispielsweise in ein Hula-Kostüm, um Schweinchen Dick mit Hüftschwüngen zu betören, mit Daffy hopst ihr Gegnern auf die Birne. Grafisch haben sich die Entwickler sicherlich kein Bein ausgerissen, denn eigentlich erinnert das Spiel schwer an N64-Zeiten. *Looney Tunes* glänzt daher nicht mit technischer Brillanz, dafür aber mit gelungenen Zwischensequenzen und dem für ACME typischen Humor.

KERSTIN SPRINGER

MEIN FAZIT **GUT**

Kerstin Springer
findet's ulkig.

Comic-Fans und jüngere Zocker sollten auf jeden Fall einen Blick darauf werfen. Zwar bietet das Spiel absolut nichts Neues, aber wer sich für den typischen ACME-Humor begeistern kann, wird den Kauf nicht bereuen! Allerdings wären ein paar coole Minispielchen, die man auch mit Freunden hätte zocken können, sicher nicht fehl am Platz gewesen.

TEST
LOONEY TUNES

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Warner Bros. Interactive
Speichern:	2 Blöcke
Sprache:	Deutsch
Internet:	www.electronicarts.de
Spieler: 1	USK-Freigabe: Ohne Beschränkung
Termin: 5. Dezember	Preis: Ca. € 55,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
62%	56%	– %	70%

INFO **GEWINNSPIEL**

In Kooperation mit Electronic Arts verlosen wir ein paar coole Preise!

Neben fünf Kinogutscheinen (gültig ab 4. Dezember) könnt ihr vier Looney-Tunes-Stofffiguren sowie fünf Spiele gewinnen. (Siehe Abb.)

Ihr müsst lediglich folgende Frage beantworten:
Wie heißt die schnellste Maus von Mexiko mit Vornamen?

a) Karl-Heinz **b) Speedy** **c) Otto**

Um mitzumachen, schickt ihr einfach eine **SMS mit dem Inhalt „NZ 6 Lösungs-Buchstabe"** (z.B.: „NZ 6 a") an folgende Nummern:

D: 81114 € 0,49*/SMS Alle Netze!
(*VF D2-Anteil € 0,12)
CH: 72444 sfr 0,70/SMS
A: 0900 101010 € 0,60/SMS

Oder ruf uns einfach an:
D: 0190 658 650 € 0,41/Min.
CH: 0901 210 211 sfr 0,50/Min.

Oder schicke eine Postkarte mit den Nummern deiner Favoriten an:
N-ZONE **COMPUTEC MEDIA AG, Kennwort: NZ 6, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth**

Leser aus Österreich können derzeit nur per SMS oder Postkarte teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Benachrichtigung der Gewinner erfolgt schriftlich oder telefonisch. Mitarbeiter der Sponsoren und der Computec Media AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Teilnahmeschluss ist der **30. Dezember 2003.**

Crash Nitro Kart

Beutelratte Crash kommt mit massenweise Power-ups angerauscht.

Acht Charaktere, darunter auch Dr. Neo Cortex, stehen in den Startlöchern, um sich auf 17 Strecken gegenseitig von der Piste zu fegen. Wie bei *Mario Kart* finden sich auf den Strecken etliche Kisten, die beim Hineinfahren Power-ups wie Turbo Boost, Raketen, Minen, Bomben und natürlich auch TNT-Kisten bescheren. Neben Arcade- und Time-Trial- wurde noch ein umfangreicher Adventure-Modus integriert und durch Verlinkung mit einem GBA genießt man weitere Minispiele. Auch via Splitscreen können etliche Spielmodi für bis zu acht Spieler gestartet werden. Ja, ihr habt vollkommen richtig gelesen: Auch *Crash* hat sich heutigen Ansprüchen angepasst und kommt inklusive LAN-Option angerauscht. Egal für welche Variante ihr euch entscheidet, überall warten abwechslungsreiche, schrill-bunte Strecken im typischen Comic-Style auf euch. Obwohl Vivendis Truppe ein wenig Pfeffer fehlt, ist diese Operation eindeutig geglückt!

KERSTIN SPRINGER

GELUNGER FUN-RACER **Auf den Strecken sind unzählige Power-ups verteilt (links).** **DOPPELTE GAUDI** **... und wenn ihr wollt, sogar achtfach (rechts).**

MEIN FAZIT **SEHR GUT**

Kerstin Springer tuckert dahin.

Mit diesem Spiel stellt Crash eindeutig unter Beweis, dass er nicht nur den Jump&Run-Sektor beherrscht, sondern auch noch andere Qualitäten besitzt. Dass man sogar zu acht spielen darf, ist außerdem echt spitze!

TEST
CRASH NITRO KART

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Universal Interactive
Entwickler:	Vicarious Visions
Speichern:	2 Blöcke
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Stereo
Internet:	www.vivendi-universal-interactive.de
Spieler: 1-8	USK-Freigabe: Ohne Beschränkung
Termin: 5. Dezember	Preis: Ca. € 60,-

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
77%	75%	**81%**	76%

Der Hobbit

Die **Vorgeschichte** zu J.R.R. Tolkiens Herr der Ringe.

Der kleine Hobbit Bilbo Beutlin führt ein geruhsames Leben, bis Zauberer Gandalf in sein Leben tritt und ihn bittet, Zwerge im Kampf gegen den bösen Drachen Smaug zu unterstützen. Nun schlüpft ihr in Bilbos Rolle und wappnet euch für die lange Reise. So erledigt ihr für die Bewohner des Auenlandes, die euch mit Vorräten oder anderen nützlichen Dingen belohnen, etliche Aufgaben. Durch Sammeln rubinroter Kristalle verschafft ihr euch mehr Mut und gefundene Silber-Pennys dürft ihr gegen wertvollere Waren eintauschen. So füllt sich euer Inventar nach und nach mit allerlei Krimskrams wie Gegengiften, Heiltränken, Schlüsseln und etlichem mehr. Ihr durchstreift ganz Mittelerde: vom Bruchtal über das Nebelgebirge bis hin zum einsamen Berg, wo Smaug haust. Gegner schlagt ihr dabei mit Stock, Schwert oder Steinwürfen in die Flucht. Das Gameplay richtet sich eindeutig an eine jüngere Zielgruppe, macht grafisch einen ordentlichen Eindruck und akustisch wird man regelrecht verwöhnt.

KERSTIN SPRINGER

STINKENDE ORKS **Der mutige Hobbit nimmt es mit jedem auf (links).**

VORRÄTE HAMSTERN **Mit Steinen pfeffert Bilbo Äpfel vom Baum (rechts).**

MEIN FAZIT **GUT**

Kerstin Springer schlägt alle in die Flucht.

Mich persönlich störte lediglich die gewöhnungsbedürftige, manchmal etwas zickige Kameraführung. Dennoch sollten jüngere Jump & Run-Fans unbedingt einen Blick auf dieses knuffige Erlebnis werfen.

TEST
DER HOBBIT

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Vivendi Universal
Entwickler:	Sierra
Speichern:	41 Blöcke
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Stereo
Internet:	www.thehobbitgame.com
Spieler: 1	USK-Freigabe: Ab 12 Jahren
Termin: Erhältlich	Preis: Ca. € 55,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
74%	82%	– %	**76%**

Mario & Luigi Superstar Saga

Geteiltes Leid ist halbes Leid!

Mario und Luigi zeigen gemeinsam auf dem GBA, was Teamwork heißt.

Mit *Mario & Luigi* kommt ein simples, aber sehr unterhaltsames RPG auf die GBA-Spieler zu. Eine böse Hexe aus dem Bohnenland hat die Stimme von Prinzessin Peach geklaut und ihr als „Entschädigung" eine bombige Aussprache hinterlassen: Jedes Mal, wenn die Prinzessin etwas sagen will, erscheinen Bomben, die Schaden anrichten. Gemeinsam mit König Bowser machen sich Mario und Luigi auf nach Bohnenland, um den feigen Dieb zu verfolgen und Peachs Stimme wieder zurückzuholen. Während der Reisevorbereitung wird der Spieler mit dem simplen Kampfsystem und einem Reisekoffer, der als Inventar dient, vertraut gemacht. Diese Erklärungen ziehen sich durch einen großen Teil des Spiels. Jedes Mal, wenn Mario und Luigi – oder auch nur einer von beiden – eine neue Aktion durchführen kann oder lernt, wird diese erklärt.

TOTALE KONTROLLE

Prinzipiell bewegt man das Brüdergespann auf einer „Oberwelt" und aus einer gesenkten Vogelperspektive – ähnlich wie bei *The Legend of Zelda: A Link to the Past*. Dabei hat man stets die Kontrolle über beide Figuren. Mit der A-Taste führt der vordere Partner die mit der R-Taste ausgewählte Aktion durch. Der Hintermann führt mit B die mit der L-Taste eingestellte Bewegung aus. Mit der Start-Taste wechselt man zwischen den beiden Klempnern hin und her. Auf diese Weise werden diverse, relativ simple Rätsel gelöst, Sprungeinlagen bewältigt, mit anderen Personen gesprochen und Kämpfe bestritten. Berührt man einen Gegner auf der Oberwelt, wechselt das Geschehen in einen Kampfbildschirm. Hier wird die Auseinandersetzung rundenbasierend ausgetragen. Mario und Luigi haben dabei mehrere Aktionen zur Auswahl. Eine Soloattacke wird nur von einem Bruder ausgeführt, wobei sich der Schaden erhöht, wenn man zum Zeitpunkt des Feindkontaktes erneut die entsprechende Taste drückt.

DOPPELT TUT LÄNGER WEH

Steht man einem großen Brocken gegenüber, so hat man die Chance, eine Brüder-Attacke durchzuführen, die in mehrere Levels unterteilt ist. Hier vereinen Mario und Luigi ihre Kräfte und fügen dem Gegner, wenn die Kombo gelingt, erheblich mehr Schaden zu als bei einer Soloattacke. Bei gegnerischen Attacken bekommt man die Möglichkeit, durch einen Knopfdruck im richtigen Moment dem Angriff auszuwei-

TEAMWORK Die Brüder-Attacken sind in drei Levels verfügbar und hauen so richtig rein.

ALLEINGANG Ab und an werden Mario und Luigi voneinander getrennt und müssen sich wiederfinden.

MINIGAME Regelmäßig auftauchende Minispielchen lockern das gesamte Spiel sehr gut auf.

chen oder sogar zu kontern. Zu guter Letzt können noch Items, die im Laufe des Abenteuers eingesammelt oder gekauft wurden, verwendet werden. Nach dem Kampf erhalten die beiden Erfahrungspunkte und erreichen nach einigen Torturen den nächsten Level. Dabei werden die Gesundheits-, Angriffs-, Verteidigungs-, Geschwindigkeits-, Bart- und Brüderpunkte vergeben. Letztere sind für die gemeinsamen Aktionen sehr wichtig. Im Laufe des Spiels kommt man auch an diversen Geschäften vorbei, die nicht nur frische Items wie Pilze, 1Up-Pilze oder Nüsse bereithalten, sondern auch neue Kleidung. An sehr angenehm verteilten Speicherpunkten lassen sich zudem die Fortschritte sichern.

SYMPATHISCHES SUCHTSPIEL

Von der ersten Spielminute an zieht der Titel den Spieler in seinen Bann. Die Geschichte wird mit sehr viel Situationskomik und Humor erzählt und das Kampfsystem ist simpel und schnell erlernbar. Die Grafik ist gut: Man bekommt liebevoll gestaltete Umgebungen zu Gesicht. Mario und Luigi wurden zudem hervorragend animiert und die vielen Sprachsamples und das stellenweise Gestikulieren der beiden sind urkomisch und immer für einen Lacher gut. Wer also Lust auf ein leicht zugängliches Rollenspiel verspürt und Fan der beiden Klempner ist, muss einfach zugreifen. Auf unserer Homepage www.n-zone.de könnte ihr euch einige Szenen aus dem Spiel anschauen.

UDO CRNJAK

DETAIL-CHECK MARIO & LUIGI: SUPERSTAR SAGA

Mario & Luigi als Slapstick-Duo!

Können sich die beiden Klempner auch gegen *Golden Sun: Die vergessene Epoche* behaupten?

MARIO & LUIGI

UMFANG	★★★★½
Story: Eine böse Hexe aus Bohnenland hat die Stimme von Prinzessin Peach gestohlen und strebt mit ihrer Hilfe die Weltherrschaft an.	
Charaktere: Von Anfang an übernimmt man die Kontrolle über Mario und Luigi.	
Gegenstände: Es gibt viele bekannte Gegenstände, wie Pilze, Super-Pilze, 1Up-Pilze oder Nüsse, die auch in Geschäften gekauft werden können. Manche davon bringen für beide Figuren einen Vorteil.	
GAMEPLAY	**★★★★½**
Kampfsystem: Rundenbasierend. Bereits auf der Oberwelt kann man sich durch eine frühe Attacke einen Vorteil verschaffen. Ansonsten benutzt man Solo-Attacke, Item, Flucht und die Bruder-Attacke. Hier muss für eine verheerende Kombo im richtigen Moment ein Knopf gedrückt werden.	
Aufrüsten: Erfahrungswerte werden in die Attribute Angriff, Verteidigung, Geschwindigkeit, Bart, Gesundheitspunkte und Brüderpunkte investiert. Letztere sind für ein gutes Zusammenspiel sehr wichtig.	
TECHNIK	**★★★★½**
Grafik: Sehr liebevoll gestaltete Umgebungen, abgefahrene Charaktere und reichlich Effekte während der Kämpfe sorgen für einen durchweg positiven Eindruck.	
Präsentation: Sehr simpel gehaltene Menüführung mit eindeutigen Symbolen. Durch die Einfachheit auch für jüngere Spieler geeignet.	
Sound: Sehr gute Neuauflagen vergangener *Mario*-Klassiker unterstützen die Atmosphäre des Titels. Marios und Luigis überaus lustige Sprachsamples sind eindeutig das Highlight.	
GESAMTWERTUNG	**★★★★★**

DIE VERGESSENE EPOCHE

UMFANG	★★★★★
Story: Es wurden vier Edelsteine, durch welche die Alchemie beschworen werden kann, gestohlen. Ihr müsst die Steine wieder zurückholen.	
Charaktere: Das Abenteuer bestreiten Felix, Jenna, Cosma und Aaron.	
Gegenstände: Im Laufe des Spiels bekommt der Spieler verschiedene Waffen, Schilder und hilfreiche Gegenstände. Diese können auch in verschiedenen Läden käuflich erworben werden.	
GAMEPLAY	**★★★★★**
Kampfsystem: Rundenbasierend. Während der Kämpfe stehen die Aktionen Angriff, Rückzug, Item, Psynergy (als magischer Angriff) und die Dschinns zur Verfügung. Diese Wesen können mit dem Spieler gekoppelt werden und sorgen für bessere Statuswerte und stärkere Attacken.	
Aufrüsten: Die Attribute Kraft, Psynergy, Angriff, Verteidigung, Geschwindigkeit, Glück und die Dschinns (unterteilt in Kraft und Widerstandsfähigkeit) können durch Erfahrungspunkte aufgelevelt werden.	
TECHNIK	**★★★★½**
Grafik: Während der Kämpfe wird ein regelrechtes Effektfeuerwerk abgebrannt. Die Oberwelten wurden liebevoll und detailreich gestaltet. Allgemein ein sehr hübsch anzuschauender Titel.	
Präsentation: Die übersichtliche Menüführung erleichtert das Verwalten der Charaktere und ihrer Statuswerte. Allgemein RPG-typischer als bei *Mario & Luigi*.	
Sound: Die Musikuntermalung unterstützt sehr gut die atmosphärische Dichte von *Golden Sun: Die vergessene Epoche* und bietet für jeden Bereich eine eigene, eingängige Melodie.	
GESAMTWERTUNG	**★★★★½**

MEIN FAZIT **SEHR GUT**

Udo Crnjak kugelt sich vor Lachen.

Selten habe ich bei einem GBA-Titel so gelacht wie bei *Mario & Luigi: Superstar Saga*. Das liegt an der mit sehr viel Humor erzählten Geschichte und den slapstickähnlichen Einlagen der Charaktere. Das Kampfsystem ist zwar simpel, kann aber dennoch überzeugen. Durch die ständige Kontrolle beider Figuren und das regelmäßige Anwenden der Bruderaktionen kommt zudem nie so richtig Langeweile auf. Wundervoll abgedrehte Charaktere, witzige Animationen und richtig schöne Umgebungen können auch grafisch überzeugen. Wer ein leichtes RPG mit ungeschlagen tollem Humor erleben möchte, greift zu.

TEST
MARIO & LUIGI

Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Alphadream Corp.
Speichern:	Batterie
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.nintendo-europe.com**

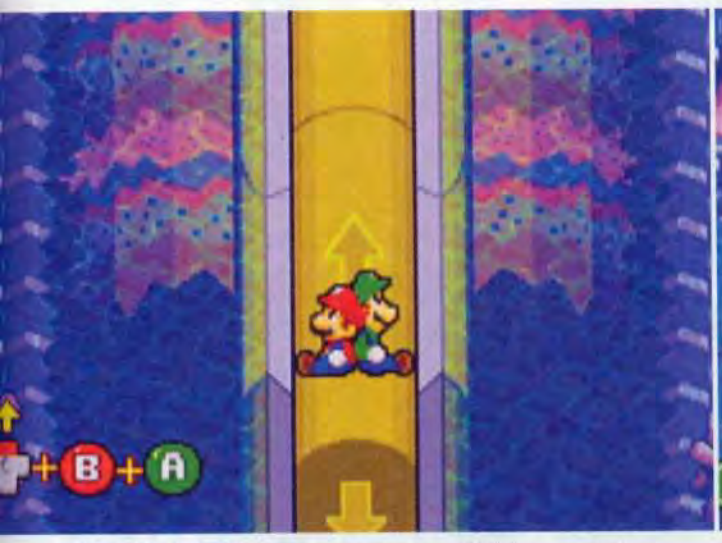
Spieler **1**	USK-Freigabe **Ohne Beschränkung**
Termin **Erhältlich**	Preis **Ca. € 40,-**

- ⊕ **Enormer Spielwitz**
- ⊕ **Kampfsystem leicht zugänglich**
- ⊕ **Sehr gute Grafik**
- ⊖ **Rätsel zu leicht**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
85%	88%	–%	**89%**

„Rollenspiel für jedermann mit **enorm viel Humor** und leider zu leichten Rätseln“



DURCHGANG Mit gemeinsamen Kräften geht es langsam Richtung Meeresboden.

ERSTE HILFE Falls der eine Bruder keine Energie mehr hat, wird er von seinem Partner gestützt und beschützt.

SEILSPRINGEN Hier wird die Koordination des Spielers auf eine witzige Probe gestellt.

Der Herr der Ringe
Die Rückkehr des Königs

Endlich ist der König auch **im Westentaschenformat** zu haben!

GETÜMMEL Man muss auf seinem Weg sehr viele Gegner erledigen. Zum Glück hilft uns Gandalf dabei.

Zu Beginn von *Die Rückkehr des Königs* hat man die Wahl zwischen Aragorn, Gandalf, Eowyn, Gimli, Frodo und Legolas. Unterschiede im Äußeren liegen natürlich auf der Hand. Das Besondere ist aber, dass sich auch die Geschichte und die Levels der gewählten Person von denen der anderen Figuren unterscheiden. Somit ist nach dem Durchspielen noch genügend Motivation vorhanden, den Titel mit den anderen Charakteren ebenfalls zu knacken. Im Kampf hat jeder seine besonderen Stärken und Schwächen. So sollte man mit Legolas eher aus dem Hintergrund die Gegner mit Pfeilen beharken, während sich Aragorn mitten ins Getümmel werfen kann. Vielerlei Möglichkeiten zur Verbesserung der figureigenen Attribute sowie die Einkaufsmöglichkeit von neuen Waffen und Gegenständen sind ebenfalls gegeben. Mit einem Kumpel ist es möglich, den Titel im Koop-Modus zu spielen, was eine richtig coole Sache ist. Wer auf der Jagd nach mehr Boni ist, kann den GBA samt Spiel an den GC anschließen und so an die begehrten Goodies gelangen. Technisch macht der Titel ebenfalls eine gute Figur, so dass Tolkien-Fans unbesorgt zugreifen können.

UDO CRNJAK

MEIN FAZIT **GUT**

Udo Crnjak
freut sich auf den Film.

Im *Diablo*-Stil kämpft man sich durch hübsch gezeichnete Hintergründe und kann seiner Figur nach und nach zu besseren Werten verhelfen. Optisch hat mir der Titel gut gefallen, da viele Details, etwa Wasserspiegelungen, positiv auffallen. Auch der hohe Wiederspielwert sorgt für wertvolle Punkte. Für Fans der Filme und GBA-Besitzer auf jeden Fall empfehlenswert.

TEST
DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Electronic Arts
Speichern:	Batterie
Sprache:	Deutsch
Internet: **www.electronic-arts.de**	
Spieler **1-2 (2 Module)**	USK-Freigabe **Ab 6 Jahren**
Termin **Erhältlich**	Preis **Ca. € 45,-**

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
79%	82%	**81%**	81%

Yu-Gi-Oh! Dungeondice Monsters

Lasst die Karten stecken. Dieses Mal wird **gewürfelt.**

Anders als in *Yu-Gi-Oh! Worldwide Edition: Stairway to the Destined Duel* werden in *Dungeondice Monsters* nicht Karten, sondern Würfel benutzt, um die Duelle zu gewinnen. Der Spieler wählt vor jedem Duell aus seiner Box, die maximal 99 Würfel beinhalten kann, die sich in der Farbe und den sichtbaren Symbolen unterscheiden, 15 Würfel in seinen Pool. Mit diesen wird dann das eigentliche Duell bestritten. Die Farbe Weiß steht für den Zauberer, Blau für den Krieger, Gelb für Untote, Grün für Bestien, Rot für Drachen und Schwarz für Gegenstände. Die Symbole spiegeln die Aktionen Beschwörung, Bewegung, Verteidigung, Angriff, Magie und Fallen wider. Um neue Monster auf dem Feld zu beschwören, müssen mindestens zwei der drei gewürfelten Beschwörungssymbole die gleiche Zahl zeigen. Das Duell ist gewonnen, sobald man den Die Master – den Gegenspieler – dreimal angegriffen hat. Für Fans der Serie ist dieser Titel mit Sicherheit ein Blick wert. Aber auch diese müssen sich erst stundenlang einarbeiten, da kein Tutorial vorhanden ist.

UDO CRNJAK

BESCHWÖRUNG Und wieder ein Monster mehr auf dem Feld.

MEIN FAZIT **GUT**

Udo Crnjak
tat sich sehr schwer.

Ein derart komplexes Spiel ohne die Möglichkeit, ein Tutorial zu durchlaufen, ist wirklich hart. Es dauert Stunden, bis man annähernd den Dreh raushat. Wenn diese große Hürde geschafft ist, offenbart sich allerdings ein unheimlich komplexes Strategiespiel. Fans der Serie können durchaus einen Blick riskieren.

TEST
DUNGEONDICE MONSTERS

Genre:	Strategie
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Konami
Speichern:	Batterie
Sprache:	Deutsch
Internet: **www.konami-europe.com**	
Spieler **1-2 (2 Module)**	USK-Freigabe **Ohne Beschränkung**
Termin **Erhältlich**	Preis **Ca. € 40,-**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
69%	54%	76%	**76%**

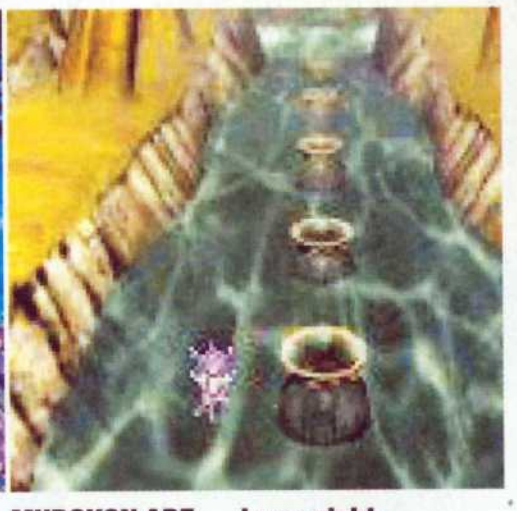
Oddworld: Munch's Oddysee

Premiere: Das erste Oddworld-Abenteuer für eine Nintendo-Konsole

Mudokon Abe wagt in Begleitung seines Kumpels Munch einen Abstecher auf Nintendos Kleinsten. Die beiden müssen die gefräßigen Glukkons und Vykkers – zwei wirklich widerwärtige Rassen – überlisten und die Mudokon-Königin aus ihren Fängen befreien. Je nach Levelstruktur darf einer der beiden gesteuert werden. Abe ist an Land erheblich flinker und macht sich zudem die telepathischen Fähigkeiten seiner Artgenossen zunutze. Munchs Stärke hingegen liegt im kühlen Nass. Aber auch Wasserratte Munch hat seine Helfershelfer, denn bei Gefahr schickt er einfach seine Fuzzles los, kleine Kreaturen mit messerscharfen Zähnen. Dieses Spielprinzip könnte durchaus Spaß machen, aber leider geht die Rechnung aufgrund technischer Schwächen nicht auf. Die Präsentation lässt zu wünschen übrig, die Darstellung ist farblos; die Umgebung detailarm, die Kameraperspektive etwas ungünstig und dem Sound mangelt es obendrein an Abwechslung.

KERSTIN SPRINGER

SKLAVENTREIBER Abe knechtet seine Artgenossen.



MUDOKON ABE ... kann nicht schwimmen, also muss Munch ran.

MEIN FAZIT **OK**

Kerstin Springer
lässt sie alle schuften.

Dieses Jump & Run war auf der Xbox lange Zeit mein Lieblingsspiel. Ich fand es einfach göttlich, meine Knechte loszuschicken und emsig für mich werkeln zu lassen. Deshalb enttäuschte mich diese Umsetzung umso mehr. Aber wer weiß, vielleicht landen die beiden ja irgendwann auch mal auf dem GameCube – mich würde das jedenfalls unheimlich freuen!

TEST

MUNCH'S ODDYSEE

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	THQ
Entwickler:	Art Co.
Speichern:	Passwort
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.thq.de**

Spieler **1**	USK-Freigabe **Ab 6 Jahren**
Termin **Erhältlich**	Preis **Ca. € 50,-**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
56%	51%	– %	**52 %**

N-ZONE PRÄSENTIERT:

Erlebt das packende Star Wars-Fieber jetzt hautnah auf dem Game Boy Advance!

In über 14 actiongeladenen Missionen könnt ihr an atemberaubenden Weltraum- und Bodenkämpfen teilnehmen. Kontrolliert Han Solos Millennium Falcon und fliegt durch Asteroidenfelder, Schluchten und über Sternzerstörer! Inklusive der legendären Schlacht um den Todesstern!

N-ZONE 12/03:
„Der rasende Falke für die Westentasche! Mit toller Grafik

Nur für euren Game Boy Advance!

Jetzt im Handel! | Ab 6 Jahren | Unverbindliche Preisempfehlung: € 39,95

THQ

Terminator 3

Die legendäre Action-Ikone Arnold **Schwarzenegger** macht sich auf dem Handheld breit.

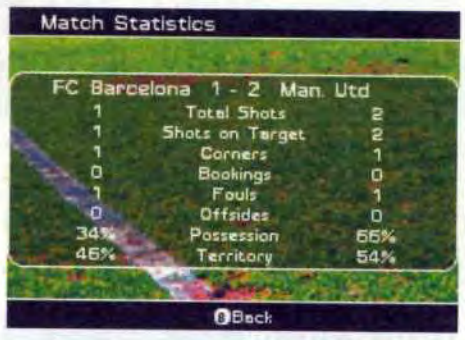
Wenn ihr die Rolle des Terminators übernehmt, liegt die Rettung von John Connor – dem künftigen Führer der Menschheit – in euren Händen. Ihr durchlauft insgesamt 20 Szenarien und schlagt euch durch das verwüstete Ödland der Zukunft. Den aufständischen Maschinen rückt ihr mit Schrotflinten, MPs, Flammenwerfern, Granaten, Raketen oder mit einem Panzer unterm Hintern zu Leibe. Es macht überraschend viel Spaß, die abwechslungsreich gestalteten Schauplätze platt zu walzen und alles in Schutt und Asche zu legen.

KERSTIN SPRINGER

RÖNTGENBLICK Sehr praktisch! Arnie verfügt über eine Art Sensor.

FIFA Football 2004

Kicken Electronic Arts **Fußballer** auf dem GBA genauso gut wie auf dem GameCube?



Die Game-Boy-Advance-Version von *FIFA Football 2004* schickt sich an, in die Fußstapfen des großen GameCube-Bruders zu treten. Mit über 300 Clubs, über 6.000 echten Spielerlizenzen und jeder Menge Turnieren und Ligen ist das Modul gut gefüllt. Spielerisch ist *FIFA* auf dem GBA aufgrund der geringeren Anzahl an Knöpfen etwas arcadelastiger als die GameCube-Version. Grafisch ist der Titel für GBA-Verhältnisse sehr gut und sogar die Soundkulisse reagiert dynamisch auf Spielsituationen.

FABIAN SLUGA

ORDENTLICH Die Animationen der Spieler sind relativ gut gelungen.

Sonic Pinball Party

Quirliger Flipper-König – die blaue Stachelkugel knöpft sich den Action-Sektor vor.

Kaum besiegt, steht Dr. Robotnik schon wieder auf der Matte! Der elende Mistkäfer hat doch tatsächlich alle Tiere gefangen genommen. Um die armen Geschöpfe zu befreien, muss Sonic auf drei Tischen seinen Igel stehen und bei Minispielchen starke Nerven beweisen. Zwischendurch darf er sich Verschnaufpausen gönnen und wieder putzige Chaos aufziehen, die man bei Verlinkung mit einem GC in *Sonic Adventure DX* in voller Pracht bewundern darf. Zudem steht auch mit nur einem Modul einer Vierer-Partie nichts im Wege.

KERSTIN SPRINGER

DROLLIG Die Action wurde mit witzigen Animationen aufgepeppt.

Teenage Mutant Ninja Turtles

Die **Mutantenschildkröten** Raphael, Michelangelo, Donatello und Leonardo kehren zurück.

Basierend auf der Kultserie, boxt ihr euch mit jeder Kröte durch insgesamt vier Levels und gebt dem Ekelpaket Shredder samt Schergen eins auf die Mütze. Nach altbewährtem Spielprinzip hopst ihr von links nach rechts und plättet hordenweise Gegner. Damit's nicht langweilig wird, müssen sogar die Fahrzeuge der Jungs herhalten. Optisch hat Konami die Turtles dem heutigen Maßstab angepasst und ihnen mit witzigen Animationen mehr Charme verliehen. Wer also bereits die Vorgänger mochte, kommt an diesem Spiel nicht vorbei.

KERSTIN SPRINGER

BORN TO BE WILD Speedfreak Raphael hat ein cooles Bike.

TEST

TERMINATOR 3

Genre:	Action
Hersteller:	Atari
Entwickler:	Black Ops Entertainment
Speichern:	Batterie
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.atari.de**

Spieler **1**	USK-Freigabe **Ab 6 Jahren**
Termin **Erhältlich**	Preis **Ca. € 50,-**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
79%	71%	– %	79%

„Überraschend gut spielbare Ballerorgie mit enorm **viel Action** und guter Grafik!"

TEST

FIFA FOOTBALL 2004

Genre:	Fußball
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	EA Sports
Speichern:	Batterie
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.electronicarts.de**

Spieler **1-2 (2 Module)**	USK-Freigabe **Ohne Beschränkung**
Termin **Erhältlich**	Preis **Ca. € 45,-**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
81%	79%	84%	84%

„Enorm umfangreiches Fußballgame für den GBA mit **toller Spielbarkeit!**"

TEST

SONIC PINBALL PARTY

Genre:	Action
Hersteller:	THQ
Entwickler:	Sega
Speichern:	Batterie
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.thq.de**

Spieler **1-4 (1 Modul)**	USK-Freigabe **Ohne Beschränkung**
Termin **Erhältlich**	Preis **Ca. € 50,-**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
81%	79%	83%	83%

„Sehr **actionreiches Flipperspiel** mit vielen Extras – besser als Pinball of the Dead!"

TEST

NINJA TURTLES

Genre:	Action
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Konami
Speichern:	Batterie
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.konami.de**

Spieler **1**	USK-Freigabe **Ab 6 Jahren**
Termin **Erhältlich**	Preis **Ca. € 40,-**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
82%	73%	– %	83%

„Etwas zu kurze, aber coole Comic-Umsetzung. Für **Action-Fans** empfehlenswert!"

IMPORT NEWS

AKTUELLES **AUS JAPAN**

Warren Harrod berichtet.

Mario überall!

Mit Beginn der Weihnachts-Verkaufssaison setzt Nintendo alle Hebel in Bewegung, damit jedermann von Marios Ankunft erfährt. Immerhin erscheinen gleich drei *Mario*-Titel (*Mario Kart: Double Dash!!*, *Mario & Luigi: Superstar Saga* und *Mario Party 5*) im Weihnachtsmonat. So ist es kaum verwunderlich, dass Nintendo Mario zum Star seiner massiven Werbe-Kampagne Ende dieses Jahres macht. Erster Teil dieser Promotion-Aktion ist die Verpflichtung von Gorou Inagaki, Mitglied der populären japanischen Popgruppe SMAP. Er ist in diversen Werbespots auf allen Kanälen bis zum 25. Dezember im japanischen Fernsehen zu sehen. Zweiter Teil ist die „Hot Mario!"-Kampagne. Jeder, der sich zwei GC- oder GBA-Spiele aus einer von Nintendo zusammengestellten Liste von Titeln kauft, hat die Chance, heiße Preise zu gewinnen. Unter den Gewinnen befinden sich viele Raritäten und Besonderheiten.

INFO **VERKAUFSCHARTS**

Japan

NINTENDO GAMECUBE

1. Made in Wario
2. Mario Golf: Toadstool Tour
3. Billy Hatcher and the Giant Egg
4. Kirby's Air Ride
5. Tales of Symphonia

GAME BOY ADVANCE

1. Legend of Starfy 2
2. Mr. Dangerous Disaster
3. Pokémon Pinball
4. Super Mario Advance 4
5. Naruto

Quelle: Media Create, Internet: www.m-create.com

MANN GEGEN FRAU **Bei Kämpfen geht es dieses Mal rundenbasierend zu. (links)**

ANIME-STYLE **Die Zwischensequenzen haben einen netten Anime-Touch. (rechts)**

Phantasy Star Online Episode III C.A.R.D. Revolution

ROLLENSPIEL **Fantastisches Online-Kartenspiel von Sega.**

Phantasy Star Online III spielt 21 Jahre nach den Ereignissen im Vorgänger. In der Zwischenzeit ist die Anzahl an Monstern und Gegnern auf dem Planeten Ragol explosionsartig in die Höhe geschnellt. Außerdem hat sich die Arbeit der Hunter mit dem Erscheinen einer neuen Hunter-Generation, den Arkz, auf der Pioneer 2 verändert. Während sich die Hunter mit verschiedenen Waffen, Rüstungen und Gegenständen für die Kämpfe ausrüsten, haben die Arkz die Möglichkeit, in Auseinandersetzungen diverse Gegner zu beschwören und zu beherrschen. Zu Beginn des Spiels muss man sich für eine der beiden Seiten entscheiden. Abhängig davon unterscheidet sich die Geschichte, die durch das Erledigen von Missionen erzählt wird. Der Spieler hat die Aufgabe, das Kartendeck jedes Charakters zu verwalten. Zu Beginn kann dies für drei Hunter und drei Arkz erledigt werden. Es gibt zahlreiche Karten für die unterschiedlichsten Missionen und Karten, die nur in bestimmten Aufträgen benutzt werden können. Bei der Kartenzusammenstellung sollte man jedoch auch die individuellen Figur-Attribute und deren Fähigkeiten beachten. **(uc)**

Hersteller: Sega
Internet: www.sega.co.jp
Termin: Erhältlich (Japan)

FULL HOUSE **Während der Kämpfe bekommt man es auch oft mit mannshohen Monstern zu tun.**

NEWSTICKER

+++ USA ACTIVISION-AXT Die Arbeiten an Nachfolgespielen zu *Street Hoops* und *Shaun Palmer's Pro Snowboarder* wurden eingestellt. **+++ SPEZIELLES F-ZERO-EVENT** Am 8. November veranstaltete Sega im Tokyo Joypolis in Odaiba ein Event mit dem Namen F-Zero Climax. Das Hauptfeature war ein Turnier mit der Arcade-Version von *F-Zero AX*. Der Gewinner konnte eine spezielle Licence Card mit einem exklusiven Gleiter (El Dorado) ergattern. Zusätzlich konnten alle, die ihre Memory Card dabeihatten, einen seltenen Gleiter (Chrono Symphony) downloaden. Zudem war noch die GBA-Version *F-Zero Legend of Falcon* spielbar. **+++ SONIC-ZEITPLAN** Die verspätete Auslieferung von *Sonic Heroes* in Japan soll keine Auswirkungen auf die Nordamerika-Veröffentlichung haben. Sega of America will das Igel-Abenteuer Anfang Januar herausbringen. **+++ AUSZEICHNUNG FÜR NINTENDO** Bei den 7. CESA Game Awards 2002-2003 konnte Nintendo für

Pac-Man vs.

ACTION **Fressen und gefressen werden.**

Die ungewöhnliche Gemeinschaftsarbeit von Shigeru Miyamoto (Nintendo) und Toru Iwatani (Namco) bekommen nordamerikanische Spieler im Dezember nachgeschmissen – wenn sie bestimmte GameCube-Spiele kaufen. *Pac-Man vs.* liegt den US-Releases von *R: Racing Evolution* und *I-Ninja* als kostenloser Bonus bei. Billige Alternative: Die „Player's Choice"-Wiederveröffentlichung von *Pac-Man World 2* kostet 20 Dollar und beinhaltet ebenfalls *Pac-Man vs.* Diese Multiplayer-Neuinterpretation von Namcos legendärem Labyrinth-Klassiker soll für den Vollzug der Verlinkungs-Ehe zwischen GameCube und Game Boy Advance werben. Ein Spieler übernimmt am GBA die Rolle von Pac-Man, auf seinem Display erblickt er eine Labyrinth-Übersicht. Die drei anderen Teilnehmer steuern jeweils einen der Verfolgungsgeister, sehen dabei aber nur ihre unmittelbare Umgebung auf dem Fernseher und sind deshalb auf rege Kommunikation angewiesen. Wenn Pac-Man eine Power-Pille mampft, wird er wie in alten Zeiten vorübergehend zum Geisterjäger. Am simplen Spielprinzip ändert sich also nicht viel, aber als Partyspaß bekommt *Pac-Man* eine ganz neue Dimension. Fans und Sammler werden dieses Zugabespiel gierig aufgobbeln. **(hl)**

Hersteller: Namco
Internet: www.namco.com/usa
Termin: Dezember (USA)

ANSICHTSSACHE **Die Bildschirm-Ausschnitte der Geister-Spieler werden auf dem GameCube dargestellt.**

Club Nintendo

ONLINE **Wie funktioniert es eigentlich?**

Nachdem wir schon über die Einführung von Nintendos Club Nintendo in Japan berichtet haben, gibt's jetzt Einzelheiten über das Punkte-, Status- und Bonussystem. Jeder gekaufte Titel gibt nach der Onlineregistrierung Punkte. Diese hängen zum einen vom Preis des Spiels und zum anderen vom Zeitpunkt der Registrierung ab – je teurer und früher, desto mehr Punkte. Entsprechend der Punkteanzahl wird dem User dann ein Rang (Normal, Gold und Platinum Member) verpasst und er erhält spezielle Goodies, etwa den special eCatalogue oder eine Einladung zu einer exklusiven Nintendo-Show. Die gesammelten Punkte können zudem in verschiedene Artikel wie T-Shirts, Soundtracks oder GC-Controller investiert werden. **(uc)**

Pokémon Rubin & Saphir, *The Legend of Zelda: The Wind Waker* und *Made in Wario* spezielle Preise einheimsen. Außerdem wurde *Pokémon Rubin & Saphir* mit dem Bestseller-Award für 2002-2003 ausgezeichnet. **+++**

NINTENDO-TERMINE *Final Fantasy Crystal Chronicles* erscheint am 9. Februar in Nordamerika, während das *Pokémon Colosseum* seine Pforten am 22. März öffnet. Das werden noch lange Monate des Wartens. **+++**

GBA-ADAPTER FÜR GBA ERHÄLTLICH Zukünftig ist das Abspielen von Videos und MP3s mit dem GBA kein Problem mehr. Die Firma am3 Ltd. hat den speziellen Adapter am 20. November veröffentlicht und bietet somit die Möglichkeit, mithilfe einer 32-MByte-Smart-Media-Karte entweder bis zu 24 Minuten Videomaterial oder bis zu 5 Stunden MP3s mit dem GBA abzuspielen. Der Adapter selbst kostet 3.200 Yen, die Karten kosten 2.380 Yen. Zu Beginn ist die in Japan äußerst populäre Anime-Serie *Boy Detective Conan* erhältlich. **+++**

AKTUELLES **AUS AMERIKA**

Heinrich Lenhardt berichtet.

Ein Brief für den Nordpol

Werter Weihnachtsmann, am Nordpol dürfte gerade Hochbetrieb herrschen und deine Elfen haben ja auch die GameCube-Produktion wieder anlaufen lassen. Tja, ist schon erstaunlich, was eine kleine Preissenkung so anrichtet. Ich kann dir leider noch nicht viel über die Geschenkeanforderungstrends für Weihnachten 2004 sagen. Nintendo will nächstes Jahr ja eine neue Spiele-Hardware ankündigen, ohne sich bislang zu Einzelheiten zu äußern. Auf meinem Wunschzettel stehen derweil ganz bescheidene Anliegen: Vielleicht legt sich mal diese im Nintendo-Hauptquartier grassierende Amnesie, was das Thema „Online" angeht. Ein *Mario Kart: Double Dash!!* ohne Internet-Duelle ist wie deine Person ohne Rauschebart, wie eine N-ZONE-Weihnachtsparty ohne Punsch-Kopfschmerzen am Morgen danach. Dafür sollte mal jemand ein Mittel gegen das „Wir müssen unsere Konsolen auf Teufel komm raus verlinken"-Fieber erfinden, von dem irgendwie mehr Spieleentwickler als Spielekäufer befallen sind. Auf jeden Fall Grüße an die Frau Gemahlin und alles Gute bei der diesjährigen Fuhre. Vergiss dabei deinen GBA nicht – zwischen zwei Kaminen ist immer Zeit für eine Kampfrunde bei *Final Fantasy Tactics*.

INFO **VERKAUFSCHARTS**

USA

NINTENDO GAMECUBE
1. Star Wars Rogue Squadron III
2. Viewtiful Joe
3. Kirby Air Ride
4. Soul Calibur II
5. Teenage Mutant Ninja Turtles

GAME BOY ADVANCE
1. Super Mario Advance 4
2. Final Fantasy Tactics Advance
3. Pokémon Pinball: Rubin & Saphir
4. Pokémon Rubin
5. Pokémon Saphir

IMPORT NEWS

INFO ERSCHEINT DEMNÄCHST

Japan

NINTENDO GAMECUBE

Zuletzt erschienen:

Mario Kart: Double Dash!!	7. November
Pokémon Colosseum	21. November
Phantasy Star Online Episode I & II Plus	27. November
Phantasy Star Online Episode III	27. November
Gotcha Force	27. November
R: Racing Evolution	27. November
Mario Party 5	28. November
Medabot Brave	8. November

Erscheint demnächst:

Mickey & Minnie's Trick & Chase	4. Dezember
Naruto 2	4. Dezember
Baten Kaitos	5. Dezember
Let's Create a Derby Stallion 3	11. Dezember
Momotarou's Train 12	11. Dezember
One Piece Grand Battle 3	11. Dezember
Donkey Konga	12. Dezember
Sonic Heroes	18. Dezember
Dream Mix TV World Fighters	18. Dezember
Duel Masters Battle Arena	18. Dezember

GAME BOY ADVANCE

Zuletzt erschienen:

Slime Dagon Quest	14. November
Mickey & Donald's Magical Quest	21. November
Mario & Luigi: Superstar Saga	21. November
SD Gundam G Generation Advance	27. November
F-Zero Legend of Falcon	28. November

Erscheint demnächst:

Yesterday's Joe	4. Dezember
Sonic Battle	4. Dezember
GeGeGe no Kitarou	11. Dezember
Crokke 3	11. Dezember
Super Donkey Kong	12. Dezember
Rockman EXE 4	12. Dezember
Golden Gash	12. Dezember
Harvest Moon	12. Dezember
Astro Boy	18. Dezember
Blaster World	Dezember

USA

NINTENDO GAMECUBE

Zuletzt erschienen:

Sphinx	10. November
Mario Party 5	11. November
Medal of Honor: Rising Sun	11. November
The Hobbit	11. November
Batman: Rise of Sin Tzu	12. November
Crash Nitro Kart	12. November
Mario Kart: Double Dash!!	17. November
Need for Speed: Underground	17. November
NFL Blitz Pro	17. November
Disney's Hide & Sneak	18. November
Go! Go! Hypergrind	18. November
Metal Arms	18. November
Monster 4x4	18. November
Prince of Persia: Sands of Time	18. November
Tonka: Rescue Patrol	18. November
Harry Potter and the Sorcerer's Stone	19. November
He-Man: Defender of Grayskull	20. November
Muppets Party Cruise	20. November
Spawn: Armageddon	21. November
Looney Tunes: Back in Action	24. November
Goblin Commander	25. November
XIII	25. November
XGRA	25. November
1080° Avalanche	1. Dezember
Digimon	1. Dezember
Medabots: Infinity	1. Dezember
Midway Arcade Treasures	1. Dezember
Pokémon Channel	1. Dezember
Beyond Good & Evil	2. Dezember
Gotcha Force	2. Dezember
Pac-Man World 2/Pac-Man vs.	2. Dezember
Resident Evil Code Veronica X	2. Dezember

Erscheint demnächst:

I-Ninja	4. Dezember
R: Racing Evolution	9. Dezember
World Championship Pool 2004	9. Dezember
The Sims Bustin' Out	16. Dezember
Harvest Moon: A Wonderful Life	4. Januar
Sonic Heroes	6. Januar
NFL Street	14. Januar

GAME BOY ADVANCE

Zuletzt erschienen:

Brother Bear	11. November
Crash Nitro Kart	11. November
Double Dragon	11. November
Fairly Odd Parents	11. November
Looney Tunes: Back in Action	11. November
SSX 3	11. November
Hot Wheels World Race	12. November
Justice League: Chronicles	12. November
Onimusha Tactics	12. November
The Hobbit	12. November
CIMA: The Enemy	16. November
Disney's Magical Quest 2	16. November
Harvest Moon: Friends of Mineral Town	16. November
Bond 007: Everything or Nothing	17. November
Mario & Luigi: Superstar Saga	17. November
Medal of Honor: Infiltrator	17. November
Spy Muppets	17. November
American Idol	18. November
Cat in the Hat	18. November
BeyBlade	18. November
Mucha Lucha	18. November
Star Wars: Flight of the Falcon	18. November
Terminator 3: Rise of the Machines	18. November
DragonBall Z: Taiketsu	24. November
CT Special Forces	1. Dezember
Ozzy & Drix	1. Dezember
Sword of Mana	1. Dezember
Mission Impossible: Operation Surma	2. Dezember
R-Type 3	2. Dezember
Activision Anthology	3. Dezember

Erscheint demnächst:

Baldur's Gate: Dark Alliance	9. Dezember
King of Fighters EX2	9. Dezember
Yu Yu Hakuso	9. Dezember
Max Payne	16. Dezember
Peter Pan	16. Dezember
The Sims Bustin' Out	16. Dezember
Need for Speed: Porsche Unleashed	17. Dezember
Need for Speed: Underground	22. Dezember
Ice Nine	3. Januar
Little League Baseball	5. Januar
Green Eggs and Ham	11. Januar
River City Ransom	15. Januar
Aladdin	27. Januar

AUF DEM SPRUNG Tollkühn tackeln auf acht Spielfeldern mit verschiedenen Hindernissen.

VOLL UNTENDURCH Skurrile Trick-Plays sind eher die Regel als die Ausnahme.

NFL Street

AMERICAN SPORTS **Football auf die harte Tour.**

Im eisigen Januar sorgen die Play-off-Spiele der American-Football-Liga NFL für heiße Gefühlswallungen unter US-Sportfans. Kurz vor dem Super Bowl will EA Sports Big sein neues Sportspiel aus dem Trainingscamp entlassen. Während Vetter *Madden* als hochkomplexe Simulation manchen Einsteiger überfordert, verspricht *NFL Street* Action-Gaudi – und soll damit quasi das Football-Gegenstück zum Basketball-Hit *NBA Street* bilden. Mit weniger Spielern pro Team, einer deutlichen Regelreduzierung und Betonung auf spektakuläre Trickmanöver geht's auf die Straßen. Die gelben Flaggen bleiben in der Reinigung, Penalties haben hier nichts verloren. Im Gegensatz zum Profi-Spielbetrieb müssen alle Mann sowohl bei Ballbesitz als auch bei Verteidigung ran. Dabei sorgen über 300 realistische Spielerstars der Gegenwart und Vergangenheit für Promi-Flair. **(hl)**

Hersteller: EA Sports Big
Internet: www.easportsbig.com
Termin: Januar 2004 (USA)

Activision Anthology

DIVERSE **Die mobilen Alten sind unterwegs. Auch auf dem GBA.**

Versuchen Sie lieber nicht, mit einer Atari-VCS-Konsole, einem Fernseher und 55 Modulen in der Hosentasche einen Bus zu besteigen! Wer die Spiele-Hochgenüsse von vorgestern unterwegs neu erleben will, hat mit der *Activision Anthology* für den Game Boy Advance eine viel handlichere Alternative. Diese VCS-Emulation inklusive einer halben Hundertschaft Spiele von *Pitfall* bis *Decathlon* soll Kenner prähistorischer Programmierkunst in allen Lebenslagen erfreuen. Mit von der Partie sind auch einige bislang unveröffentlichte VCS-Relikte. Eine Batterie speichert erreichte Highscores und per GBA-Verkabelung lassen sich sogar die Zweispielermodi ausnutzen. **(hl)**

Hersteller: Aspyr
Internet: www.aspyr.com
Termin: Dezember (USA)

AUSGERECHNET LIANEN Pitfall Harry bei seinem ersten Auftritt.

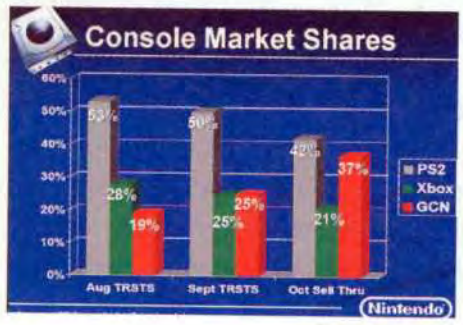
FAHRTÜCHTIGER OLDTIMER Vor zwei Jahrzehnten vermittelte Enduro Bleifuss-Feeling.

Hochprozentige Verkaufszahlen

HARDWARE **99-$-Würfel ist ein großer Wurf.**

Nach der September-Preissenkung hat sich der GameCube vom Beinahe-Ladenhüter zur warmen Semmel gemausert. Neue Zahlen bestätigen erste Trend-Erfolgsmeldungen vom US-Markt. Im Monat Oktober vervierfachten sich die Hardware-Abverkäufe im Vergleich zum selben Zeitraum des Vorjahrs. Der monatliche Marktanteil bei neu verkauften Videospielkonsolen hat sich laut Nintendo of America von August bis Oktober 2003 von 19 auf 37 Prozent nahezu verdoppelt. Da heißt es hoffen und beten, dass Sony und Microsoft die Preise für ihre Konsolen (je 180 Dollar) weiterhin unverändert lassen. Seit 17. November ist der GameCube ganz besonders wertvoll: Als kostenlose Beigabe enthalten nordamerikanische Konsolen die „Zelda Collector's Edition"-Scheibe. **(hl)**

Hersteller: Nintendo
Internet: www.nintendo.com
Termin: Erschienen



MARKT-DARSTELLUNG **Nintendo illustriert den wachsenden US-Marktanteil in den Herbstmonaten.**

e-plus GAMES UNLIMITED

Schon Action geladen?

Jetzt gratis[1] testen: Prince of Persia – The Sands of Time

Jetzt neu und nur für E-Plus Kunden: die kostenlose[1] Demoversion von Prince of Persia – The Sands of Time als Java-Game[2]. Die ultimative Fortsetzung des Videogame-Highlights garantiert packende Action und spannende Abenteuer für unterwegs. Einmal runterladen und immer wieder spielen.

Egal ob Adventure, Action, Sport oder Jump ´n´ Run: E-Plus hat die volle Ladung Java-Games fürs Handy. **Achtung, Suchtgefahr!**

PRINCE OF PERSIA THE SANDS OF TIME

So gehts:
einfach eine SMS mit dem Bestellcode an die Nummer 4263 (G-A-M-E) schicken und losspielen!

Modelle	Demoversion	Vollversion
Nokia 3510i	195000a	195003a
Nokia 3650, 7650	195001a	195004a
Nokia 3300, 5100, 6100, 6610, 6800, 7210, 7250(i)	195002a	195005a

Jetzt kostenlose[1] Demoversion per SMS downloaden!

Auch erhältlich für Sony PlayStation®2 und PC CD-ROM. UBISOFT

Weitere Top-Games[3]: einfach Bestellcode an die Nummer 4263 (G-A-M-E) schicken.

Games	Nokia											Siemens	
	3300	3410	3510i	3650	5100	6100	6610	6800	7210	7250 (i)	7650	M50	C55
Splinter Cell	193075a	193073a	193076a	193074a	193075a	193075a	193075a	193075a	193075a	193075a	193074a	–	–
Rayman 3	–	–	193064a	193065a	–	–	–	–	–	–	193063a	–	–
Rayman Golf	193068a	193069a	193072a	193067a	193068a	193068a	193068a	193068a	193068a	193068a	193067a	193070a	193071a
Speed Devils	–	193077a	193080a	193081a	–	–	–	–	–	–	193081a	193078a	193079a
DFB Fussball Manager	193085a	–	193082a	193084a	193085a	193085a	193085a	193085a	193085a	193085a	193083a	–	–

Alle Games gibt es auch im E-Plus WAP-Portal oder unter: WWW.EPLUS-UNLIMITED.DE

1 Dieses Angebot gilt für alle E-Plus Service Kunden. Z.B. mit Free & Easy oder im Privat-Tarif, mtl. Grundpreis 4,95 €, mtl. Mindestumsatz (ohne Sondernr., Rufumleitung und Roaming) 5,– €, Inlandsgesprächspreise (ohne Sondernr.) von 0,09 €/Min. bis 0,79 €/Min. Zzgl. Kosten für die WAP- oder GPRS-Verbindung (je nach Tarif und Handy). Andere Java-Games 1,99 € bis 3,49 €/Spiele-Download zzgl. Kosten für die WAP- oder GPRS-Verbindung (je nach Tarif und Handy). Java-fähiges Handy erforderlich. © 2003 Gameloft. All rights reserved. Rayman, Rayman 3, Splinter Cell, Speed Devils, Ubi Soft and the Ubi Soft logo are registered trademarks of Ubi Soft Entertainment in the US and/or other countries. © 1989 Jordan Mechner. All rights reserved. Prince of Persia is a registered trademark of Jordan Mechner. Under license by Ubi Soft Entertainment. Based on Jordan Mechner's Prince of Persia. „PlayStation" and the „PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. **2** Nur für Nokia 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6610, 6800, 7210, 7250(i), 7650. **3** Abgebildete Spiele für Nokia 3410, Siemens M50 und Siemens C55 je 2,99 €/Spiele-Download; für alle weiteren aufgeführten Handy-Modelle 3,49 €/Spiele-Download zzgl. Kosten für die WAP- oder GPRS-Verbindung (je nach Tarif und Handy). Java-fähiges Handy erforderlich.

e·plus Klingelt's?

HARDWARE

Creative GD580

SOUNDSYSTEM **Heimkino mit dem GameCube? Kein Problem dank Dolby Pro Logic 2.**

VERBLENDET Die einzelnen Lautsprecher sehen edel aus, bestehen aber aus Plastik.

SCHLECHT Die Kabel der einzelnen Boxen sind fest verbaut und deshalb anfälliger für Wackelkontakte.

PRAKTISCH Die Kopfhöreranschlüsse am Dekoder sind nützlich.

HIERHER Mit diesen beiden Anschlüssen wird der GameCube verbunden.

Der GameCube ist für Heimkino-Anlagen nur bedingt geeignet, denn die Konsole besitzt im Gegensatz zur Xbox und Sonys PlayStation nicht den üblichen digitalen Soundausgang. Das ist aber nicht weiter schlimm, denn seit einiger Zeit gibt es einen 5.1-Standard, der auch aus analogen Stereo-Signalen beeindruckenden Umgebungsklang erzeugen kann: Dolby Pro Logic 2. Natürlich braucht man dazu ein entsprechendes Soundsystem – und hier kommt Creative ins Spiel. Das neue Boxensystem GD580 besteht aus fünf Lautsprechern, einem Tieftöner und einem passenden Dekoder.

ANSCHLUSS GESUCHT

Die technische Schaltzentrale des GD580 ist der Dekoder: Hier befindet sich nicht nur die Lautstärkeregelung für die Boxen, sondern auch ein Schalter, mit dem ihr die Klangquelle (analog und digital) auswählen könnt. Eine besonders gute Idee: Am Dekoder findet ihr (leider nur) zwei praktische Anschlüsse für Kopfhörer. Mit denen könnt ihr den Lärmpegel in eurer Umgebung beim nächsten *Mario Kart: Double Dash!!*-Duell etwas senken. Die einzelnen Lautsprecher sind magnetisch abgeschirmt. Die Gesamtleistung des GD580 liegt bei 47 Watt – davon fallen jeweils 6 Watt auf einen Lautsprecher und 17 Watt auf den Tieftöner. Das ist zwar nicht gerade viel für ein Surround-System, reicht aber für kleine bis mittelgroße Räume aus. Besonders tiefe Töne unterhalb 40 Hertz kann das GD580 nicht wiedergeben – der Subwoofer tut zwar sein Bestes, kann aber mit dem brummenden Bass teurerer Geräte nicht mithalten. Der Umgebungsklang mit den Pro-Logic-2-Spielen *Rogue Squadron 3: Rebel Strike, Burnout 2* und *Metroid Prime* hat uns allerdings umgehauen. Der Surround-Klang beschert den Titeln unglaublich viel Atmosphäre! Eine Spur besser geht es nur mit Logitechs Z-680, das kostet mit 500 Euro allerdings mehr als doppelt so viel.

DAS FAZIT

Das GD580 ist ein erstklassiges Einsteiger-System, das wegen der Pro-Logic-2-Unterstützung besonders für GameCube-Spieler interessant ist. Auch wenn es ein paar Watt mehr vertragen könnte und der Bass noch ausbaufähig ist, werden wenigstens alle nötigen Kabel beigelegt und es gibt eine sehr ausführliche Anleitung sowie eine praktische Fernbedienung. **(bh)**

COOLES OUTFIT Der Dolby-Dekoder sieht nicht nur erstklassig aus, er lässt sich auch leicht bedienen.

TEST

GD580

Typ:	Soundsystem
Hersteller:	Creative
Info-Telefon:	00353-14380000
Internet:	de.creative.com
Preis	Preis-Leistung
Ca. € 199,-	OK

- Fernbedienung
- Gute Ausstattung
- Sehr guter Pro-Logic-2-Klang
- Gesamtleistung: 47 Watt

GESAMTWERTUNG

GUT

Thrustmaster Starter Pack

ZUBEHÖR **Leider ohne Akku: Dem Starterpaket für Nintendos GBA-SP fehlt leider einiges.**

Für den GBA SP haben wir in den letzten Monaten viel Zubehör getestet, darunter auch das eine oder andere Zubehör-Paket für Einsteiger. Thrustmaster bietet nun ebenfalls einen Satz an wichtigem GBA-SP-Zubehör an. Zu dem Starter Pack zählen neben zwei Aufbewahrungshüllen für GBA-Spiele auch ein Kopfhörer-Adapter samt Ohrhörern, ein Link-Kabel für zwei bis vier Spieler und eine Aufbewahrungstasche mit Kordel. Das klingt gut, doch in unserem Praxistest schneidet das Set schlecht ab: Den GBA SP müsst ihr über eine Plastikfolie in der Tasche einsetzen. Wenn er eingebaut ist, erreicht man aber weder die Schultertasten noch den Lautstärkeregler, den Ein- und Ausschalter oder das Spielmodul. Wie soll man denn damit spielen? Davon abgesehen fallen Module aus den Aufbewahrungstaschen schneller heraus, als ihr „Neukauf" sagen könnt. Der Kopfhörer klingt so dumpf wie ein Schlag auf den Holztisch und ist für Musikwiedergabe nicht geeignet. Schade eigentlich, denn wir hatten von Thrustmaster Besseres erwartet. **(bh)**

SINNLOS **Zubehör für den Game Boy Advance.**

TEST

STARTER PACK

Typ:	Zubehör
Hersteller:	Thrustmaster
Info-Telefon:	0190-662789
Internet:	www.thrustmaster.com
Preis:	Ca. € 15,-
Preis-Leistung:	Befriedigend

⛔ Unpraktische GBA-SP-Hülle
⛔ Ohrhörer klingen sehr dumpf

GESAMTWERTUNG

NAJA

AKTUELLES HARDWARE

Bernd Holtmann
spielt Pokémon.

Ich liebe Akkus!

Fabian ist schuld! Der Kollege hatte mir vor kurzem die *Pokémon Rubin Edition* geliehen. Ich muss zugeben – lange Zeit hab ich die kleinen Comic-Viecher ja verabscheut und als er mir das Spiel entgegenhielt, war ich zuerst kritisch. Aber seit rund zwei Wochen gehe ich nicht mehr ohne meinen GBA SP aus dem Haus. Jetzt trainiere ich auf dem Weg in die Redaktion Junglut, Ziobiris, Kleinstein und Co. Deshalb habe ich mir mittlerweile sogar einen Ersatz-Akku zugelegt, den ich ebenfalls mit mir rumtrage. So bin ich auf jeden Fall gerüstet, wenn dem Handheld in der U-Bahn mal der Strom ausgeht. Ob Fabian sein Spiel irgendwann mal wieder bekommt? Vermutlich nicht.

INFO GEWINNSPIEL

Hier könnt ihr gewinnen!

N-ZONE verlost praktisches Zubehör für den GameCube.

Passend zu Weihnachten verlosen wir mit den neuen Marken Shindo und Snap die folgenden neun Zubehör-Highlights:

3x Snap Controller
Wert: je 15 Euro
3x Snap Cube-Stands
Wert: je 10 Euro
3x Shindo Star-Wars-Pack
Wert: je 35 Euro

VIEL GLÜCK **Mit etwas Glück gewinnt ihr eines der drei Star-Wars-Packs für den GameCube.**

Um an der Verlosung teilzunehmen, sendet bitte eine **SMS mit dem Text „NZ 4"** an folgende länderspezifische Nummern:

Deutschland: 81114, € 0,49*/SMS
Alle Netze! (* VF D2-Anteil € 0,12)
Schweiz: 72444, sfr 0,70/SMS
Österreich: 0900 101010, € 0,60

Oder ruft einfach an:
Deutschland: 0190 658 650, € 0,41/Min.
Schweiz: 0901 210 211, sfr 0,50/Min.

Oder schickt einfach eine Postkarte an:
COMPUTEC MEDIA AG, Kennwort: N-ZONE Shindo-Snap,
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Leser aus Österreich können derzeit nur per Postkarte oder SMS teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Benachrichtigung der Gewinner erfolgt schriftlich oder telefonisch. Mitarbeiter der Sponsoren und Computec AG sowie deren Angehörige sind ausgeschlossen.
Teilnahmeschluss ist der 30. Dezember 2003.

INFO HARDWARE-LEXIKON – DAS BESTE ZUBEHÖR

Artikel	Hersteller	Preis	N-ZONE-Wertung
Controller:			
GameCube Controller	Nintendo	Ca. € 40,-	Super
MicroCON	Madcatz	Ca. € 20,-	Sehr gut
RF Cube Pad (Funk)	Speed Link	Ca. € 50,-	Sehr gut
Soft Touch Pad	Bigben	Ca. € 15,-	Sehr gut
Pro Pad	Vidis	Ca. € 25,-	Sehr gut
Cube Controller (mit Cover-Schalen)	4Gamers	Ca. € 25,-	Sehr gut
Lenkräder			
Force Feedback Wheel	Logitech	Ca. € 80,-	Sehr gut
Booster 9000	Vidis	Ca. € 70,-	Sehr gut
Booster 5000	Vidis	Ca. € 60,-	Sehr gut
Challenge 2 Racing Wheel	Thrustmaster	Ca. € 35,-	Sehr gut
RGB-Kabel			
RGB-Kabel mit Booster	Wolfsoft	Ca. € 25,-	Sehr gut
RGB-Kabel	Vidis	Ca. € 10,-	Sehr gut
RGB-Kabel	Wolfsoft	Ca. € 70,-	Super
Diverses			
Starterpack for Gamers	Madrics	Ca. € 25,-	Sehr gut
Powerboard-Keyboard	Bigben	Ca. € 30,-	Gut
VGA Box Converter	Logic 3	Ca. € 60,-	Gut

Artikel	Hersteller	Blöcke	Preis
Memory Cards:			
Memory Card 64 MB	Bigben	1.019 Blöcke	Ca. € 25,-
Memory Card 16 MB	Hama	251 Blöcke	Ca. € 30,-
8 MB Memory Card	Flame	123 Blöcke	Ca. € 30,-

Leserbriefe

Eure Meinung ist gefragt!

Ihr habt Fragen, Anregungen, Kritik oder wollt einfach nur eure Meinung sagen? Wir freuen uns über jeden Brief, der uns erreicht. Aus zeitlichen Gründen können wir leider nicht jeden Brief persönlich beantworten! Schreibt an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail: n-zone@computec.de

INFO MEINUNG PER SMS

Auf die Schnelle!

Du hast eine kurze Frage oder willst etwas zu einem Thema sagen? Dann sende uns einfach eine SMS mit max. 160 Zeichen. Die interessantesten Einsendungen drucken wir in der nächsten Ausgabe ab.
Vergiss nicht, deinen Namen und Wohnort am Schluss zu nennen.

Sende deine SMS mit dem Text: „NZ deine Meinung dein Wohnort" (Beispiel: „NZ Warum hat sich Infogrames in Atari umbenannt? Markus Müller Bonn" an die Nummer:

D: 81114; € 0,49*/SMS, Alle Netze!
(*VF D2-Anteil € 0,12)
CH: 72444; sfr 0,70/SMS
A: 0900 101010; € 0,60/SMS

Mächtig

Hi, N-ZONE-Team!
Mit diesem Brief wollte ich eigentlich nur meine Meinung zu *Rogue Squadron III – Rebel Strike* mitteilen! Nachdem ich meinen Mund wieder geschlossen und die Pfütze vor meinem Fernseher weggewischt hatte, hab ich mich direkt darangemacht, euch zu schreiben. Aufgrund der nahezu unfassbar großen Gegneranzahl, die leider Gottes manchmal zu kleinen Rucklern führt, fühlt man sich endlich so richtig wie in einer guten *Star Wars*-Schlacht. Und auch in Sachen Multiplayer geht jetzt endlich so richtig die Post ab. Auch soundmäßig lässt *Rebel Strike* keine Wünsche offen. Also hat Factor 5 mal wieder einwandfreie Arbeit geleistet. Wer dieses Spiel verpasst, ist eindeutig auf der dunklen Seite der GameCube-Besitzer. Aber vergesst eines nie: Lasst den Wookiee gewinnen!

JOHANNES

Frust

Moin N-ZONE-Team!
Verzeiht mir den Ton, aber ich bin sauer! Was Nintendo da in letzter Zeit veranstaltet, ist doch Mist! Nehmen wir zum Beispiel mal die Äußerung über die mangelnde Werbung. So nach dem Motto: „Wir haben das nicht nötig. Jeder, nur wir nicht!" Ich würde eher sagen, denen ist die Werbung zu teuer! Es gibt einfach zu wenige Einnahmen, was alleine schon die Preissenkung

„Nintendo veranstaltet in letzter Zeit nur Mist!"

des GameCube zeigt! Wenn die Leute nix kaufen, machen wir's halt billiger, oder was? Wovon kommt denn das Kinder-Image? Weil nur Werbung für Spiele wie *Mario* oder *Zelda* gemacht wird! Auch wenn sie das nicht sind, sehen diese Spiele nun einmal kin-

STAR WARS Bietet Rebel Strike die beste Grafik auf dem GameCube?

SAMMLER N-ZONE-Leser Tim Musielak schickte uns ein Foto seiner Spielesammlung. Könnt ihr das überbieten? Dann her mit euren Fotos!

INFO WWW.N-ZONE.DE

Themenchat

Chat mit Factor 5:
Diesen Monat können wir euch einen ganz besonderen Leckerbissen anbieten: Die Jungs von Factor 5 werden bei uns im Themenchat sein. Die Entwickler der genialen *Rogue Squadron*-Serie schrieben bereits Anfang der Neunzigerjahre mit *Turrican* Geschichte. Sie werden euch am 17. Dezember um 19 Uhr im N-ZONE-Chat Rede und Antwort stehen. Anwesend werden sein: Julian Eggebrecht, Director von Factor 5, Chris Hülsbeck, Komponistenlegende und Music Director, sowie Holger Schmidt, Lead Programmer. Lasst euch das nicht entgehen!

Chat mit der Redaktion:
Einmal im Monat bekommt ihr die Gelegenheit, mit den Redakteuren der N-ZONE zu labern. Anregungen, Fragen oder Kritik? Wir sind für alles offen. Der nächste Redaktions-Chat findet am 17. Dezember um 18 Uhr statt.

Weitere Themenchats sind geplant und können auch relativ kurzfristig stattfinden. Schaut also regelmäßig mal auf www.n-zone.de nach, wenn ihr auf dem Laufenden sein wollt.

disch aus! Ich zumindest habe noch nie einen Werbespot von *Resident Evil* oder ähnlichen Spielen gesehen (außer wenn ein Spiel auch für andere Konsolen erscheint)! Viele Grüße!

DENNIS STEIN

Hallo N-ZONE-Redaktion!
Als ich letztens den Leserbrief von Karsten Wisweh las, dachte ich, mich trifft der Schlag! Seine Vergleiche hinken gewaltig. Zum Beispiel: „Für die Xbox gibt es mittlerweile circa 300 Spiele, während es für den GameCube gerade mal 180 sind." Super! Ich mein, was wäre besser: 180 Titel, von denen viele absolut genial sind, oder 300 teilweise sehr schrottige Spiele? Was kümmert es einen, wie viele Spiele es für eine Konsole gibt? Man kauft sich doch eh nur einen minimalen Bruchteil aller Titel. Weiterhin bezeichnete er die Preissenkung des GameCube als „Verramschen". Allein durch dieses „Verramschen" des GameCube für 99 Euro haben sich die Verkäufe bei uns verzehnfacht. Dumm für die zahlreichen Hersteller, die sich vom GameCube losgesagt haben. Euer Leser

MICHAEL LOPIN

Hallo N-ZONE-Team!
Ich bin 20 Jahre alt und seit den Anfängen des Game Boy treuer Nintendo-Fan. Nintendo hat mich mein Leben lang begleitet: vom SNES über das N64 und den GBA bis zum GameCube. Ich werde Nintendo immer treu bleiben. Die Charaktere und das Spielerlebnis bietet mir keine andere Konsole. Es gibt zwar durchaus auch Spiele auf anderen Konsolen, die mich interessieren. Aber das ist für mich kein Kaufgrund. Es gibt ja reichlich Multiplattform-Titel. Leider Gottes ist es so, dass diese Spiele zurzeit meistens für den Cube gecancelt werden. Ich kann es nicht glauben. Haben

„Ich werde Nintendo immer treu bleiben!"

so viele Hersteller kein Vertrauen in den Cube? Gerade jetzt, wo er sich nach der Preissenkung so blendend verkauft? Vielleicht werden manche Spiele doch noch umgesetzt. Gerade bei den aktuellen Verkaufszahlen überlegen es sich manche Hersteller vielleicht doch noch.

MARTIN MATTHE

Mario Kart

Hallo N-ZONE!
Ich kann nicht verstehen, wieso ihr *Mario Kart: Double Dash!!* eine so hohe Wertung gegeben habt. Das Spiel gefällt mir überhaupt nicht. Der Einzelspielermodus ist total langweilig, es gibt kaum Änderungen im Vergleich zum Vorgänger und zu langsam ist mir das Spiel auch. Ich habe mir wesentlich mehr von dem Titel erhofft und bin gespannt, wie die anderen Leser das sehen.

MARTIN

INFO STIMMEN AUS DEM FORUM

Forums-Geflüster

Neben unserer beliebten Leserbrief-Ecke bietet euch auch das N-ZONE-Forum die Möglichkeit der freien Meinungsäußerung. Dort könnt ihr euch informieren, mit anderen Usern diskutieren und eure Ansichten mitteilen. Unter der Adresse www.n-zone.de meldet ihr euch schnell und kostenlos an und schon dürft ihr loslegen! Die interessantesten Beiträge erscheinen hier im monatlichen Forums-Geflüster.

Stimmen aus dem N-ZONE-Forum zum Thema „Mario Kart: Double Dash!! "

The Real Snake — AW: Mario Kart: Double Dash!!
Rang: ▲
Angemeldet seit: 01.08.03
IP : 172.183.2.138
Gepostet: 14.11.03 20:42
wer das spiel noch nich hat, muss es sich kaufen! jeder der nen cube hat und sich kein mario kart holen will, ist nich mehr zu retten. das spiel ist einfach DAS spiel, dass dem cube gefehlt hat
Löschen · Bearbeiten · Antworten · Thread verfolgen

Hoermeinie — AW: Mario Kart: Double Dash!!
Rang: ▲
Angemeldet seit: 20.11.02
IP : 172.182.12.74
Gepostet: 15.11.03 10:31
naja, sooo toll ises auch wieder ned....
es is zwar geil, dass 2 typis auf eim kart hocken, und vor allem, dass irgendwie viel mehr geschwindigkeitsgefühl aufkommt, aba von den strecken sin viele schon bekannt und die steuerung beim driften is auch nich die beste... (am anfang)
ausserdem kann man nichmehr springen, was ich persönlich sehr vermisse

BigPsycho — AW: Mario Kart: Double Dash!!
Rang: ◆
Angemeldet seit: 26.04.01
IP : 80.134.22.215
Autorenpunkte: 16
Lesertests: 2
Gepostet: 16.11.03 12:23

Also ich hab Mario Kart DD neulich mit nem Kumpel gezockt und wir hatten sooo viele geile Rennen, das gibt es gar nicht. Wir hatten in einer Stunde mehr geile Grand Prix rennen als in 50 Stunden MK 64. Es ist doch einfach geil, wenn man seinen Freund auf der Zielgeraden mit nem Stern abhängt und der dann nur 4. wird.

Oder wenn man von nem Computergegner mit nem roten abgeschossen wird, oder wenn man seinen Kumpel mit nem Blauen von der ersten Position holt.

Das einzige, was ich bisher sehr enttäuschend fand ist der Battlemode. Die strecken sind mir da irgendwie ein bisschen klein geraten...naja, mal schaun, was sich da noch für Strecken freispielen lassen.

Psycho

Chaosboy — AW: Mario Kart: Double Dash!!
Rang: ▲
Angemeldet seit: 09.09.03
IP : 80.132.80.13
Gepostet: 16.11.03 13:49
So genial das Spiel zu viert ist, im Solomode ist das Spiel nicht sooo der Hammer. Da finde ich F-Zero immernoch tausendmal besser.

Was Mario Kart hier im 150er Mode bietet ist nicht mehr normal (über den 50er und 100er Mode braucht man keine Worte verlieren, die gewinnt man ja im Schlaf)
Mit Fairness hat das nichts mehr zu tun. Komisch das die CPU Gegner ihre Extras NUR gegen den Spieler einsetzen. Seltsam auch das CPU Wagen nach einem Dreher SOFORT wieder Höchstgeschwindigkeit erhalten. Ist man mal uneinholbar auf Platz 1 passiert folgendes: Bowserpanzer, Roter Panzer, Blitz und noch ein Bowser Panzer - Schwupps ist man 4. oder so und kann den GP abbrechen, weil zum erreichen des Goldpokals mindestens 3 Siege notwendig sind. Das ist seit dem SNES die größte Schwäche von Mario Kart. Im GP hat man immer nur einen echten Konkurrenten. Warum fahren dann überhaupt die anderen mit? Ach stimmt ja, irgend jemand muss ja die ganzen Specials gegen einen einsetzen.

Was Ninendo sich hier geleistet hat ist wirklich nicht nachvollziehbar. Aber es gibt bestimmt genügend Leutz die über solche Schwächen hinwegsehen können und dies mit purem Pech abstempeln oder so. Würde ich auch, wenn sowas nicht ständig passieren würde.

TOLLER BEITRAG Tauscht euch mit anderen Nintendo-Fans sowie diversen Herstellern aus. Oder holt euch hier Tipps zu Spielen!

INFO ELECTRONIC ARTS PRÄSENTIERT ...

Gewinnspiel

Die Beteiligung an unserem allmonatlichen Comic-Wettbewerb war auch dieses Mal wieder fantastisch. Wir bedanken uns bei allen, die mitgemacht haben. Bitte habt Verständnis dafür, dass nur einer/eine gewinnen kann. Über *F-Zero GX* für den GameCube darf sich nun Chris William Achilles aus Lünen freuen.

Auch im Dezember könnt ihr was gewinnen. Der Sieger erhält *SSX 3*, *FIFA Football 2004* und *Need for Speed Undergorund*! Schickt uns einen Comic, der an den Gewinner-Comic anknüpft. Wichtig ist, dass der Comic nur aus drei Bildern besteht, mit dem Thema Videospiele zu tun haben muss und die Sprechblasen sehr gut lesbar sind. Bitte schreibt euren Namen und eure Adresse auch auf die Rückseite des Comics. Einsendeschluss ist der 11. Dezember. Mitarbeiter der am Gewinnspiel beteiligten Unternehmen sind ausgeschlossen. COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion N-ZONE, Stichwort: Leserbrief-Comic, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth

INFO NEUE THEMEN FÜR DIE LESERBRIEFE

Diskussionsstoff

Ihr möchtet auch einmal in der N-ZONE zu Wort kommen und anderen Lesern eure Ansichten mitteilen? Wunderbar, denn wir wollen eure Meinung wissen!

1. Wie zufrieden bist du mit *Mario Kart: Double Dash!!*? Ein würdiger Nachfolger der Kultserie?
2. Was denkst du über *True Crime: Streets of L.A.*? Ist der Activison-Knaller ein würdiger Ersatz für die *GTA*-Serie oder würdest du dir doch lieber die Gangster-Serie von Rockstar auf dem GameCube wünschen?
3. Nintendo bringt Ende 2004 ein neues Produkt an den Start. Angeblich soll es sich nicht um einen GameCube- oder Game-Boy-Advance-Nachfolger handeln. Was denkt ihr, worum es sich handelt bzw. was würdet ihr euch von Nintendo wünschen?

Lesefutter für Konsolenfans!

XBOX-ZONE – das unabhängige Magazin rund um die Xbox!

Die neue XBOX-ZONE spendiert euch ein fettes Weihnachtsgewinnspiel. Auch im Testteil geht es heiß zu, denn es stehen Counter-Strike, das GTA Double Pack, Prince of Persia, Medal of Honor: Rising Sun, Need for Speed Underground, Rares erstes Xbox-Projekt Grabbed by the Ghoulies und viele weitere Titel auf dem Prüfstand. Abgerundet wird die Ausgabe mit der Komplettlösung zu einem der Toptitel des Jahres: True Crime: Streets of L.A. Mit DVD! Jetzt im Handel!

PLAYZONE – das Magazin für alle PlayStation-2-Fans!

Für die Ausgabe 13/03 waren satte 148 Seiten nötig, um alle Tests unter zu bekommen. Darunter befinden sich Prince of Persia: The Sands of Time, True Crime: Streets of L.A. oder Medal of Honor: Rising Sun. Im Vorschaubereich wird u. a. Splinter Cell: Pandora Tomorrow vorgestellt. Mit 235 Minuten Spielzeit und einem Einkaufsführer mit 450 Testvideos bietet die DVD ebenfalls exzellente Unterhaltung. Abgerundet wird das Ganze durch eine Beilage zu Tony Hawk's Underground! Jetzt im Handel!

N-ZONE Leser fragen, N-ZONE antwortet

Kritik

Hallo, liebe Redaktion!
Ihr habt in der letzten N-ZONE meiner Meinung nach nur Bockmist veranstaltet.
1. Am schlimmsten fand ich den Test von *FIFA Football 2004*. Wie um alles in der Welt kann man die neue Funktion der „Off The Ball"-Control nicht erwähnen? Das ist doch die entscheidende Neuerung gegenüber dem Vorgänger und ihr erwähnt die nicht mal.
2. Als Nächstes zum Test von *F-Zero GX*: Hier finde ich eigentlich alles okay, nur habt ihr – wie schon im Import-Test – einen Vergleich zwischen *F-Zero GX* und *Extreme-G3* gezogen und dieser Vergleich hinkt ohne Ende! *Extreme-G3* ist viel zu alt, um es fair mit *F-Zero GX* vergleichen zu können.
3. Dann gibt es in der Ausgabe neun Seiten Werbung am Stück! Muss so was sein?

STEFAN DÖNNEWALD

N-ZONE: *1. Ja, da hast du Recht. Das hätte man durchaus mal im Test erwähnen können. Allerdings führt EA jedes Jahr eine neue Änderung mit anderem Namen in die FIFA-Serie ein. Für Spieler ist es im Grunde nicht wichtig, wie diese heißt. Entscheidend ist, dass die Steuerung grundlegend überarbeitet wurde, was wir im Test erwähnt haben.*
2. In unserem Detail-Check geht es darum, den getesteten Titel mit vergleichbaren Titeln unter die Lupe zu nehmen. Auf dem GameCube gibt es leider nicht viele Titel, die sich mit F-Zero GX vergleichen lassen. Extreme-G3 passte zum Zeitpunkt des Tests am besten! Da spielt es keine Rolle, wie alt der Titel ist. Wer Science-Fiction-Rennspiele mag, der interessiert sich sowohl für F-Zero GX als auch für Extreme-G3. Allerdings unterziehen wir in dieser Ausgabe den Nachfolger zu Extreme-G3, XGRA, einem Vergleichstest mit F-Zero GX.
3. Natürlich gibt es einige Leser, welche die Werbung stört. Allerdings ist die Werbung ein wichtiger wirtschaftlicher Bestandteil. Ohne sie wäre die N-ZONE nicht in der derzeitigen Qualität und mit der Seitenzahl möglich. Das ist leider so, oder wollt ihr, dass wir alle am Hungertuch nagen? ;-)

SMS-Frage

Hi N-ZONE!
Was ich wissen wollte: Wie wird man N-ZONE-Redakteur?

GRUSS, SASCHA

N-ZONE: *Diese Frage bekommen wir relativ häufig gestellt. Wichtig ist, dass man am besten schon frühzeitig journalistisch aktiv wird, z. B. in Form von Praktika oder freier Mitarbeit bei einer Schülerzeitung oder einem lokalen Blatt. Man sollte bereit sein, auch am Wochenende zu arbeiten, Kenntnisse im Videospielbereich mitbringen, belastbar sein, über Englisch-Kenntnisse verfügen und eine flotte und sichere Schreibe haben. Wenn du diese Voraussetzungen erfüllst und auch noch aus dem Raum Nürnberg kommst, dann bewirb dich doch einfach bei uns. Zurzeit suchen wir einen freien Mitarbeiter, der uns ein wenig Arbeit abnimmt. Wer Interesse hat, schickt seine Bewerbung einfach an folgende Adresse:*

Computec Media AG
Z. Hd. Fabian Sluga
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

UMFRAGE WWW.N-ZONE.DE

Preissenkung begrüßt

Auf unserer Homepage unter www.n-zone.de haben wir euch gefragt, was ihr von der Preissenkung des GameCube haltet. Hier das Ergebnis:

INFO HERSTELLER ANTWORTEN

Was ihr schon immer wissen wolltet ...

An dieser Stelle möchten wir euch die Möglichkeit geben, den Entwicklern oder Herstellern Fragen zu stellen. Schickt uns per E-Mail, Postkarte oder SMS (wie das geht, lest ihr auf Seite 74) eure Fragen. Wir leiten diese dann an die Entwickler weiter.

In den USA ist ja gerade *Yu-Gi-Oh! Falsebound Kingdom* für den GameCube erschienen. Kommt der Titel auch nach Europa? *Ben Wolfgang Ebert, European PR Manager, Konami:* *Bislang gibt es keine Ankündigung für diesen GameCube-Titel. Ganz sicher kommen in 2004 jedoch neue Yu-Gi-Oh!-Titel nach Deutschland! Die nächsten GameCube-Projekte von Konami sind Metal Gear Solid: The Twin Snakes und die Turtles.*

Ich habe gelesen, dass es den Wavebird in Amerika auch in Platinum gibt. Wird es den Funk-Controller auch hierzulande in schickem Silber geben? *Markus Harald Ebert, Public Relations, Nintendo:* *Der Wavebird Wireless Controller ist bislang ausschließlich in einer Farbe erhältlich. Ob bzw. wann dieser eventuell zukünftig in Deutschland oder Europa auch in weiteren Farben angeboten wird, steht noch nicht fest.*

FEEDBACK

EURE ANSICHTEN ZU AKTUELLEN THEMEN!

VIEWTIFUL JOE

Was haltet ihr von der **Action-Perle** aus dem Hause Capcom?

Mit *Viewtiful Joe* ist Capcom schon ein starkes Stück Software gelungen. Nicht nur der innovative Cel-Shading-Grafikstil sorgt dafür, dass das Spiel ein Hingucker ist, sondern auch das unübliche, schon fast nostalgische Gameplay. Ebenfalls recht gut gelungen sind die Super-Fähigkeiten der Hauptfigur. Deshalb wollten wir von euch wissen, was ihr über Joes besondere Gabe denkt. 12,3 % finden die Special Moves ziemlich öde, da sie in ähnlicher Form schon bei *Enter the Matrix* verwendet wurden. Die absolute Mehrheit mit 60,3 % ist von Joes besonderen Kräften hin und weg. 27,4 % finden die Slow-Motion- und Mach-Speed-Moves ganz nett, mehr aber auch nicht. Wie bei jedem anderen Titel auch gilt es nicht nur die Spielbarkeit und die Grafik zu bewerten, sondern auch den Sound. Bei den ersten beiden Punkten konnte *Viewtiful Joe* Bestnoten einheimsen. Zu Recht, wie wir meinen, denn so einen sympathischen Actiontitel gab es in letzter Zeit wirklich selten zu bewundern. Der Sound kann zwar mit der Qualität der Grafik und der Spielbarkeit nicht ganz mithalten, ist aber trotzdem sehr gut geworden. In diesem Punkt wollten wir aber auch eure Meinung dazu wissen und haben euch gefragt, was ihr von den soundtechnischen Fähigkeiten des Titels haltet. 45 % finden die treibenden Musikstücke richtig genial. 16,7 % sind weniger begeistert, haben aber immer noch eine positive Gesamteinstellung zum Sound. 28,3 % bewerten die akustische Untermalung als ganz okay. Und überraschenderweise 10 % können das nervige Gedudel überhaupt nicht hören und würden sich eher noch Heino antun, als der Musik von *Viewtiful Joe* zu lauschen. Im Großen und Ganzen konnte sich der Titel bei euch schon durchsetzen und hat überwiegend positive Meinungen kassiert. Verdient hat er es auch, denn einen so spaßigen und innovativen Actiontitel haben wir in letzter Zeit lange nicht gesehen.

Joes **Style-Attacke** auf den GameCube ist einfach nur viewtiful.

NÄCHSTES FEEDBACK-THEMA:

Mario Kart: Double Dash!!

Endlich ist es so weit. Die Spaßgranate schlechthin feierte am 13. November ihren Einstand in der Softwarepalette des GameCube. Einfaches Spielprinzip, geniale Spielbarkeit und der unvergleichliche Charme der Serie sorgte für Lobeshymnen überall. Wir wollen von euch wissen, was ihr von Nintendos Kart-Hatz haltet. Teilt uns auf www.n-zone.de oder im Zeugnis auf Seite 95 mit, wie euch *Mario Kart: Double Dash!!* gefällt. Die Ergebnisse könnt ihr dann in der nächsten N-ZONE lesen.

INFO GEWINNSPIEL

Gewinnspiel

Joes derzeit exklusiver GameCube-Auftritt muss gefeiert werden. Deshalb verlosen wir in Kooperation mit Capcom folgende Preise:

5x *Viewtiful Joe*-GC-Spiel plus *Viewtiful Joe*-T-Shirt

Um teilzunehmen, sendet bitte eine **SMS mit dem Text „NZ 3“** an folgende Nummern:

D: 81114 € 0,49*/SMS Alle Netze!
(*VF-D2-Anteil € 0,12)
CH: 72444 sfr 0,70/SMS
A: 0900 101010 € 0,60/SMS

Oder ruf uns einfach an:
D: 0190 658 650 € 0,41/Min.
CH: 0901 210 211 sfr 0,50/Min.

Oder schicke eine Postkarte mit den Nummern deiner Favoriten an:

N-ZONE COMPUTEC MEDIA AG, Kennwort: NZ 3
Viewtiful-Joe-Feedback,
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Leser aus Österreich können derzeit nur per SMS oder Postkarte teilnehmen. Der Re
weg ist ausgeschlossen. Die Benachrichtigung der Gewinner erfolgt schriftlich oder t
nisch. Mitarbeiter der Sponsoren und der Computec Media AG sowie deren Angehöri
sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Teilnahmeschluss ist der 30. Dezember 200

Vorerst bleibt *Viewtiful Joe* GameCube-exklusiv. Was aber, wenn Capcom sich dazu entscheiden sollte, den Titel auf andere Konsolen umzusetzen? Genau das wollten wir von euch wissen und haben das Beispiel PS2 aufgeführt. 70,6 % würde es tierisch stören, wenn der Titel auch auf Sonys Flaggschiff erscheinen würde. Weder störend noch begrüßenswert finden es 16,7 %. Immerhin 12,7 % könnten damit leben, solange die GC-Version früher erscheint.

Die allseits beliebte Frage nach einem Nachfolger muss sich auch Viewtiful Joe gefallen lassen. Über die Hälfte - mit 51,6 % - würden einen zweiten Teil sehr begrüßen. 14,4 % allerdings könnten locker darauf verzichten. Immerhin 34 % kümmert es überhaupt nicht, ob denn nun ein zweiter Teil kommt, oder nicht.

Im Spiel wurde bewusst die Sprachausgabe in englischer Sprache beibehalten. Wir wollten von euch wissen, ob man auf die Untertitel, durch die Übersetzung der Sprache ins Deutsche, hätte verzichten können. 53,3 % würden dadurch den Verlust der Atmosphäre befürchten und verneinen deshalb diesen Vorschlag. 46,7 % finden die Untertitel dämlich und hätten diese Maßnahme deshalb begrüßt.

Eure Meinung ist uns wichtig!

Welche Wertung würdest du *Viewtiful Joe* geben?

Über 90%	33,3%
85% – 89%	26,0%
80% – 84%	16,7%
75% – 79%	9,4%
70% – 74%	1,1%
Unter 70%	13,5%

COMIC von MATHIAS HEINS

Viewtiful Joe meets real Life!

Jeder hat sich schon mal Superkräfte gewünscht! So auch Paule Paddle.

CHEATS & CODES

KERSTIN SPRINGER
29, Volontärin

Leichter, schneller, schöner – mit unseren Cheats gibt's diesmal auch **für die Simpsons** kein Halten mehr!

The Simpsons: Hit & Run

CHEATCODE Credits freischalten, schnellere Autos oder eine andere Kameraeinstellung gefällig?

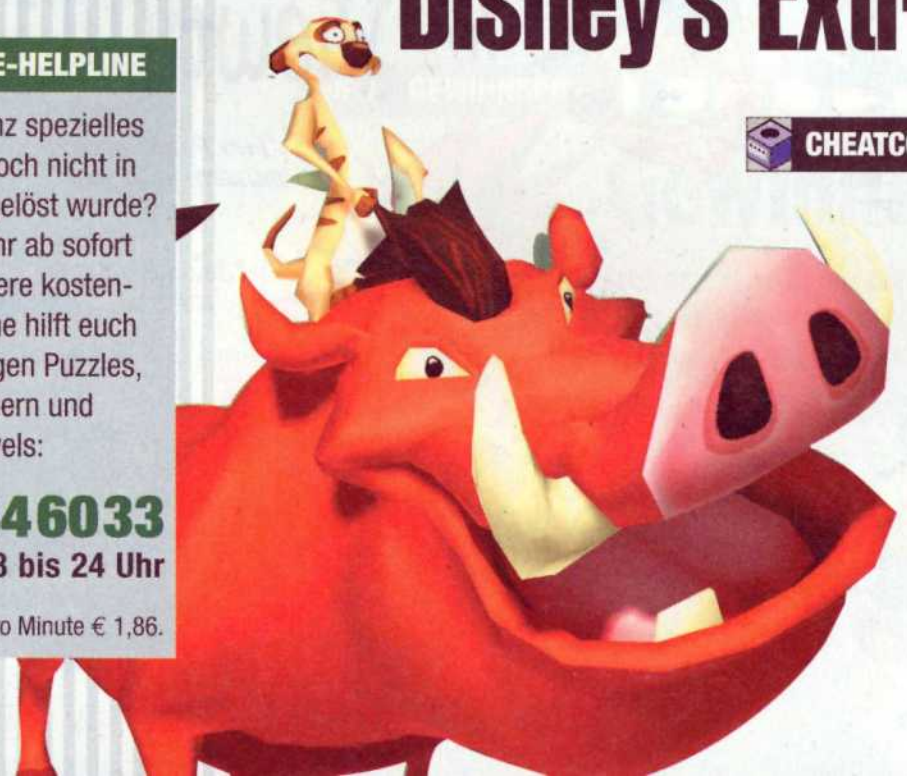
Sind euch die Karren der Simpsons etwa zu langsam? Mit den nachfolgenden Cheats könnt ihr die Autos nicht nur aufmotzen, sondern auch noch weitere Bonus-Vehikel und etliches mehr freischalten. Die Codes sind im Hauptmenü (Homers Wohnzimmer) unter den Optionen einzugeben. Haltet beide Schultertasten gleichzeitig gedrückt und betätigt dabei nacheinander die unten aufgeführten Tasten. Ein leises Hupen bestätigt euch die korrekte Eingabe.

Nur ein Treffer nötig:	Y, Y, X, X
Speedometer:	Y, Y, B, X
Red Bricks Auto:	B, B, Y, X
Alle Credits:	A, X, X, Y
Schnellere Autos:	X, X, X, X
Viel schnellere Autos:	Y, Y, Y, Y
Andere Kamera:	B, B, B, A

Neue Autos für die gelbe Bande

Sobald ihr das Spiel komplett durchgezockt und wirklich alle Missionen erledigt habt, können Bonus-Fahrzeuge freigeschaltet werden. Geht einfach wie vorhin beschrieben vor und drückt nacheinander A, B, A und B. Wenn ihr anschließend das Spiel fortsetzt und im „Fahrzeug Auswahl"-Bildschirm in der Telefonzelle L und R drückt, erhaltet ihr einen neuen Wagen.

Disney's Extrem Skate Adventure



CHEATCODE Ohne Ende Special-Power sowie alle Items und Videos.

Wie wir euch bereits berichtet haben, macht die Disney-Bande auf dem Bord erfreulicherweise eine wirklich gute Figur. Falls ihr euch das mühsame Freispielen der Videos ersparen wollt, gebt ihr folgende Codes ein:

König-der-Löwen-Video:	savannah
Toy-Story-Video:	marin
Tarzan-Video:	nugget
Special-Meter immer voll:	supercharger
Alle Creat-a-Skater-Items:	sweetthreads

INFO N-ZONE-HELPLINE

Ihr habt ein ganz spezielles Problem, das noch nicht in unserem Heft gelöst wurde? Dann erhaltet ihr ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft euch bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels:

0190/846033
Täglich von 8 bis 24 Uhr

Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.

Power Rangers Ninja Storm

CHEATCODE **Freier Zutritt zu allen Stages.**

Den Beitritt in Activisions Ninja-Akademie können wir euch ebenfalls ein wenig erleichtern. Mit unserer Hilfe zeigt ihr Lothar und seinen Schergen mit Leichtigkeit, wo's langgeht! Gebt einfach die entsprechenden Buchstaben unter der Passwort-Option ein:

Green Samurai Ranger:

Level 2: GDC	Level 4: LBH
Level 3: LJB	Level 5: GLW
Level 4: LDC	
Level 5: GNB	**Wind Ranger:**
	Level 2: GBW
Thunder Ranger:	Level 3: IGW
Level 2: GBH	Level 4: LBW
Level 3: LGG	Level 5: GLV

NUR DREI Buchstaben ... und schon dürft ihr mit jedem beliebigen Ranger starten.

INFO SCHUMMELMODUL

Action-Replay-Codes

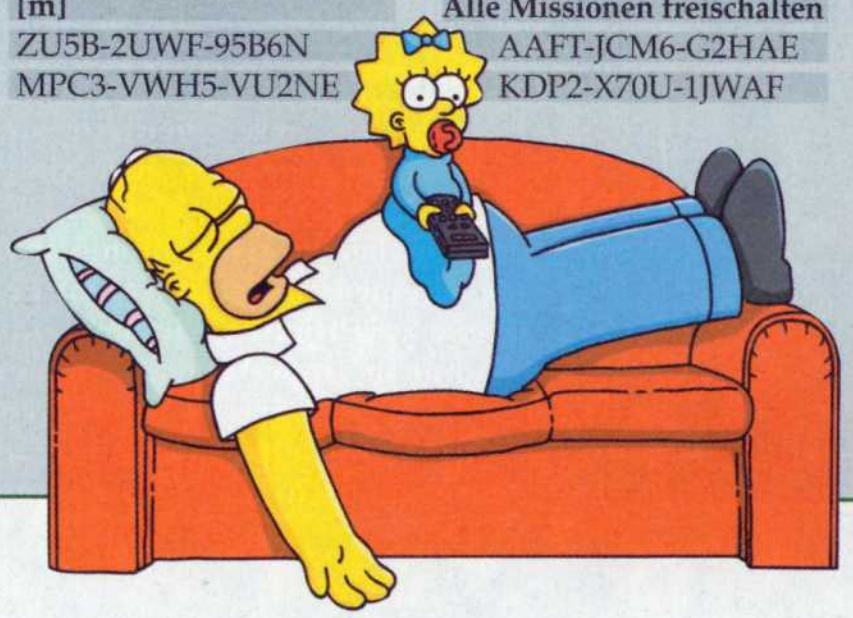
Mit den nachfolgenden Ziffern könnt ihr wieder mal euer Schummelmodul etwas tunen. Die unter „m" angegebenen Codes dürft ihr aber keinesfalls weglassen. Das Einklopfen langweilt zwar ohne Ende, aber die Mühe lohnt sich.

The Simpsons Road Rage

Falls euch der Timer auf den Keks geht oder euch eine Mission fast in den Wahnsinn treibt, dann helfen euch diese Codes vielleicht weiter. Damit karrt ihr sicherlich jeden Fahrgast ruck, zuck an sein Ziel.

[m]	
ZU5B-2UWF-95B6N	AAFT-JCM6-G2HAE
MPC3-VWH5-VU2NE	KDP2-X70U-1JWAF

Moon Jump (B halten)	
1 BCD8-9B4Z-PWN5Z	
2 F7W7-98BZ-3Y5G4	
3 VJUJ-UZQM-EW1KD	
99.999.999 Punkte	
332U-287H-CAFN3	
MNGX-N0N0-N7RFY	
Timer einfrieren	
Z14Y-KET1-4982A	
B6MJ-MW0V-W1UY8	
Alle Missionen freischalten	



INFO CLASSIC-CHEATS

Tipps für Klassiker

Einige Spiele kramt man auch nach sehr langer Zeit immer mal wieder gerne zum Daddeln hervor.

Turok Evolution

CHEATCODE **Unverwundbarkeit und vieles mehr!**

Im Dschungel gilt einzig und allein das Gesetz des Stärkeren. Mithilfe der nachfolgenden Cheats habt ihr die Möglichkeit, die Fähigkeiten eures Indianer-Häuptlings etwas zu tunen. Um während der Dschungel-Safari nicht zwischen messerscharfe Reißzähne zu geraten, kann beispielsweise das Freischalten weiterer Waffen nicht schaden. Gebt einfach im Startmenü unter „Cheats" den Code TEXAS ein und schon könnt ihr mit anderen kuriosen Schusswaffen rumballern.

Unbesiegbarkeit:	EMERPUS
Unverwundbarkeit:	SLLEWGH
Unendlich Munition:	MADMAN
Alle Levels frei:	SELLOUT
Big-Heat-Cheat aktivieren:	HEID
Minigame freischalten:	ZOO
Master-Code:	FMNFB

VORAUSSCHAUENDES FAHREN Hier könnt ihr sofort nach der Landung zum Drift ansetzen.

DRIFT Erlernt diese Technik so früh wie möglich. Ohne sie habt ihr später keine Chance.

Dank unserer Komplettlösung steht ihr im Nu ganz oben auf dem **Siegertreppchen.**

Mario Kart Double Dash!!

In dieser Ausgabe liefern wir euch Hilfreiches zu Nintendos Rennspiel-Meisterstreich. Unsere allgemeinen Tipps sowie unsere ausführlichen Streckeninformationen helfen euch dabei, auch die schwersten Cups zu gewinnen. So entgeht euch keine Abkürzung.

Allgemeine Tipps:

Für welchen Fahrer entscheide ich mich?

Bedenkt, dass eure Spielfigurenwahl direkten Einfluss auf euer Vehikel hat: Falls ihr euch für kleine Charaktere entscheidet, nehmt ihr hinter dem Steuer eines kleineren Wagens Platz. Große Spielfiguren wie Bowser passen nur in große Wagen. Dreht eure ersten Runden am besten mit Mario, Luigi, Peach oder anderen leichten oder mittelschweren Spielfiguren.

HINDERNIS Benutzt Boost-Streifen! Achtet aber darauf, dass euch der Geschwindigkeitsschub nicht von der Strecke befördert.

KANONENKUGEL-KART Wie das Äußere dieses Flitzers bereits vermuten lässt, kommt er nur langsam auf Touren.

Bowsers oder Warios Fahrzeuge sind für Anfänger nicht besonders empfehlenswert. Sobald ihr die Strecken kennt und etwas Fahrgefühl entwickelt habt, könnt ihr schwere Jungs wie Bowser, Wario, Donkey Kong und Co. ausprobieren. Darüber hinaus hat jeder Charakter sein eigenes Special-Item, mit dem er einen besonderen Angriff starten kann.

Was muss ich für die Fahrzeugwahl wissen?

Die Fahrzeuge werden durch drei Werte bestimmt: Gewicht, Tempo und Gas. Das Gewicht eures Flitzers spielt in Kurven eine große Rolle: Je schwerer das Gefährt ist, desto stärker wirkt in Kurven die Fliehkraft. Folglich trägt es euch mit einem schweren Kart schneller aus den Kurven heraus. Tempo und Gas stehen für Maximalgeschwindigkeit und Beschleunigung. Auf kurvigen und engen Strecken solltet ihr bevorzugt zu Vehikeln mit einem guten Gas-Wert greifen – auf Kursen mit vielen Geraden und weiten Kurven entscheidet ihr euch besser für ein Fahrzeug mit einem hohen Geschwindigkeits- beziehungsweise Tempowert. Zu Beginn wählt ihr am besten ein Fahrzeug mit ausgewogenen Eigenschaften, da sich diese leichter steuern lassen als Karts mit extremen Werten. Wählt einen der Wagen, mit drei Sternen bei allen Werten.

Wie beschleunige ich aus Kurven heraus?

Hierbei hilft euch ein Turbo, der allerdings nicht leicht zu aktivieren ist. Benutzt zuerst in einer Kurve die L- beziehungsweise R-Taste, um euren Wagen driften zu lassen. Haltet die Taste weiterhin gedrückt, während ihr den Analogstick schnell hintereinander in die eurem Drift entgegengesetzte Richtung drückt. Daran, dass sich die Funken am Boden verfärben, erkennt ihr, dass der Trick funktioniert. Sobald die Funken blau sind, lasst ihr die L- oder R-Taste los. Jetzt bekommt euer Gefährt Extra-Schub, der euch wunderbar aus Kurven heraus beschleunigt. Setzt bei Kehren bereits frühzeitig zum Drift an, damit ihr die Kurve eng nehmen könnt und der Turbo bis zum Scheitelpunkt der Kurve aufgeladen ist. Achtet darauf, dass ihr das Kart während des Drifts noch leicht ausrichten könnt. Erlernt diese Drift-Technik, denn sie ist unentbehrlich für schwere Rennen. Im Team-Modus muss euer Kollege hinten in die entgegengesetzte Drift-Richtung lenken.

Wie gehe ich mit den Items um?

Sobald ihr ein Item habt, solltet ihr es dazu benutzen, den Gegnern das Leben schwer zu machen. Bei einem Unfall oder einem Treffer verliert ihr die Goodies sowieso meistens wieder. Falls ihr ein Item unbedingt aufheben wollt, gebt ihr es dem Fahrer und greift bei Bedarf darauf zurück. Sinnvoll wäre dies zum Beispiel mit einer Banane oder einem Panzer für die letzte Runde. So habt ihr die Möglichkeit, ein bis zwei Angriffe eurer Verfolger abzuwehren. Nichts ist ärgerlicher als ein Crash kurz vor der Ziellinie und ein deswegen verschenkter Sieg. Gebt dem Fahrer immer ein Item, damit ihr ein weiteres aufnehmen könnt. Rammt eure Gegner, nachdem ihr einen Pilz oder Stern genommen habt, um Items zu klauen. Alternativ könnt ihr auch mit der Slide-Attacke in eure Gegner hineinrutschen.

Wie mache ich einen Blitzstart?

Ihr müsst genau dann Gas geben, wenn „Start" auf dem Bildschirm erscheint. Um besser den richtigen Moment zu erwischen, solltet ihr bereits vorher immer den Gas-Button drücken, solange während des Countdowns eine Zahl erscheint und der Ton zu hören ist. Mit etwas Übung legt ihr bei jedem Rennen einen Blitzstart hin.

Was hat es mit den ccm-Klassen auf sich?

Je höher die Klasse, desto schwerer die Rennen. Dies liegt nicht nur an besseren Gegnern, sondern auch an leicht abgewandelten Strecken. So könnt ihr zum Beispiel auf Luigis Piste erst ab der 100-ccm-Klasse über die Abkürzungen brettern. Unsere Streckentipps wurden in der 100-ccm-Klasse erstellt.

INFO **FREISPIELBARE EXTRAS**

Gewinnen lohnt sich!

Ihr schaltet verschiedene Extras wie Fahrzeuge, Strecken, den Spezial-Cup und die Meisterschaft frei, indem ihr die einzelnen Cups gewinnt.

50 ccm:	
Pilz-Cup	**Grüner Rennwagen**
Blumen-Cup	**Blümchenmobil**
Stern-Cup	**Para-Flitzer**

100 ccm:	
Pilz-Cup	**Dada-Buggy**
Blumen-Cup	**Waluigi-Renner**
Stern-Cup	**Spezial-Cup**
Spezial-Cup	**Toad & Toadette plus Kart**

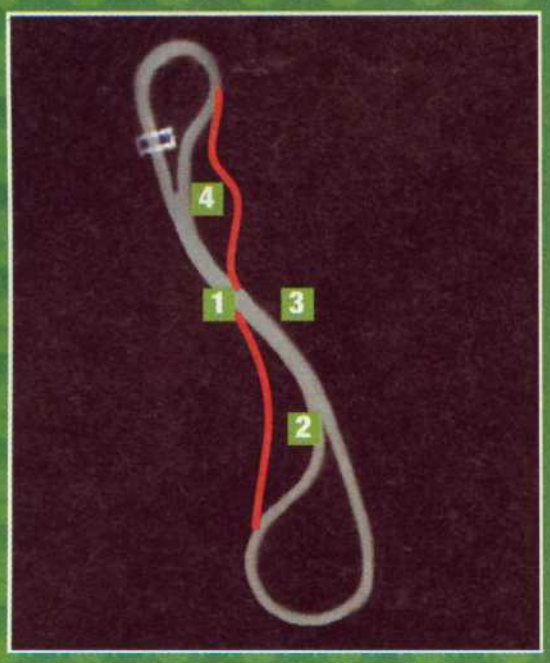
150 ccm:	
Pilz-Cup	**Luigis Villa als Multiplayer**
Blumen-Cup	**Birdo-Turbo**
Stern-Cup	**Lokomotive**
Spezial-Cup	**Meisterschaft**
Meisterschaft	**Spiegel-Modus**

Spiegel-Strecken:	
Pilz-Cup	**Toadette-Kart**
Blumen-Cup	**Arena auf der Kippe**
Stern-Cup	**Mutant-Tyrhana & König**
Buu Huu!	**Tyranha-Röhre als Kart**
Spezial-Cup	**Buu-Huu-Röhre**
Meisterschaft	**Triumph-Kart**

TRIUMPH-KART **Diesen Flitzer erhaltet ihr, wenn ihr die Meisterschaft gewinnt.**

PILZ-CUP

LUIGIS PISTE



ABKÜRZUNG Achtet auf den Kettenhund, bevor ihr euch für diese Abkürzung entscheidet.

GEFAHR Vorsicht – auch auf der Strecke seid ihr vor dem Monstrum nicht sicher.

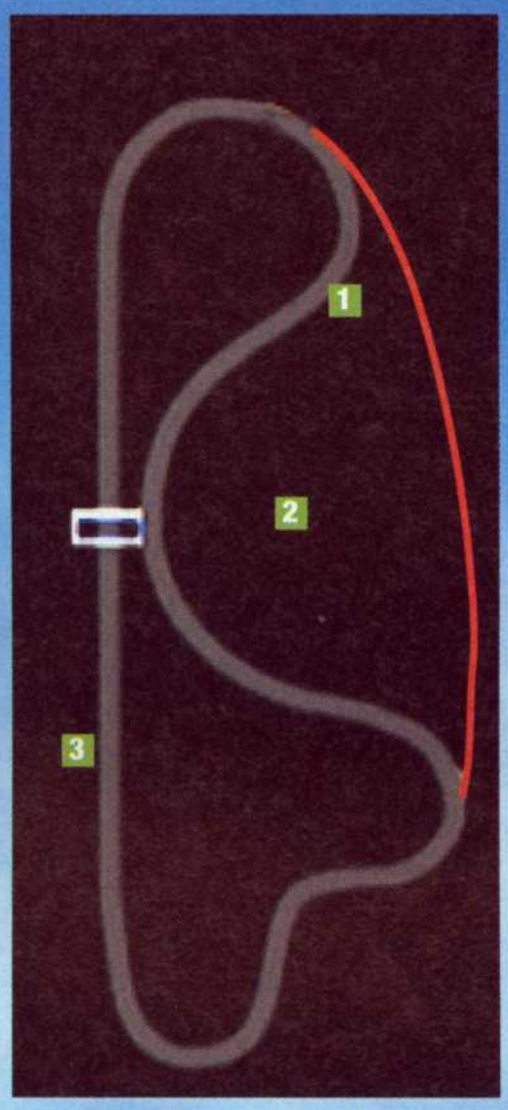
STRECKENTIPPS

- Nehmt die Steilkurven entweder eng und driftend bzw. über die Boost-Streifen.
- Haltet euch den Rücken frei und staubt Items ab, indem ihr Abkürzungen fahrt.

TIPP Fahrt hier auf der rechten Spur, um nicht mit dem Gegenverkehr zu kollidieren.

ABKÜRZUNG Diese Abkürzung könnt ihr unbesorgt nehmen. Hier gibt es keinen Kettenhund.

PEACH BEACH



STRECKENTIPPS

- In der großen Bucht solltet ihr immer möglichst nahe am Wasser entlangfahren, um den kürzesten Weg zu nehmen. Vorsicht vor den Kataquax!
-Achtet auf den Wasserstand!

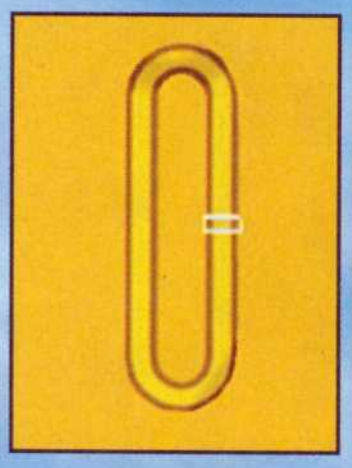
GEFAHR Euer Fahrer wird vom Wasser gebremst oder kann untergehen.

ABKÜRZUNG Hier könnt ihr links über die Rampe springen oder am Strand entlangfahren.

TIPP Verballert eure Items gleich wieder, um eventuell noch den Vordermann zu erwischen.

BABY-PARK

TIPP Achtet in den Kurven darauf, nicht zwischen den Kisten hindurchzudriften.



TIPP Nehmt die Kurven hier immer sehr eng und driftet, um mit Schwung wieder herauszufahren.

GEFAHR Hütet euch vor den Geschossen eurer Gegner, die aus jeder Richtung kommen können.

TIPP Setzt lange vor Kurven bereits den Drift an, um die Kurve möglichst eng zu nehmen.

STRECKENTIPPS

- Lasst keine Kisten aus, denn Items sind hier entscheidend!
- Hebt euch für die letzte Runde ein Item auf, mit dem ihr feindliche Geschosse abwehren könnt.
- Nehmt die Kurven eng und driftend!

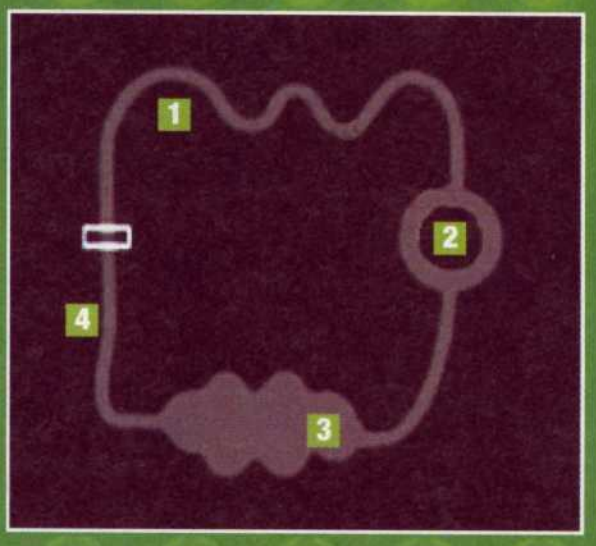
STAUBTROCKENE WÜSTE

GEFAHR Geratet auf keinen Fall in den Tornado, da ihr ansonsten viel Zeit verliert.

TIPP Verstreut neben dem Sandstrudel Items, um eure Verfolger abzuhängen.

TIPP Lasst euch hier nicht von Items ablenken, sondern nehmt den kürzesten Weg.

GEFAHR Kurz vor dem Ziel müsst ihr noch einmal mit einem Tornado rechnen.



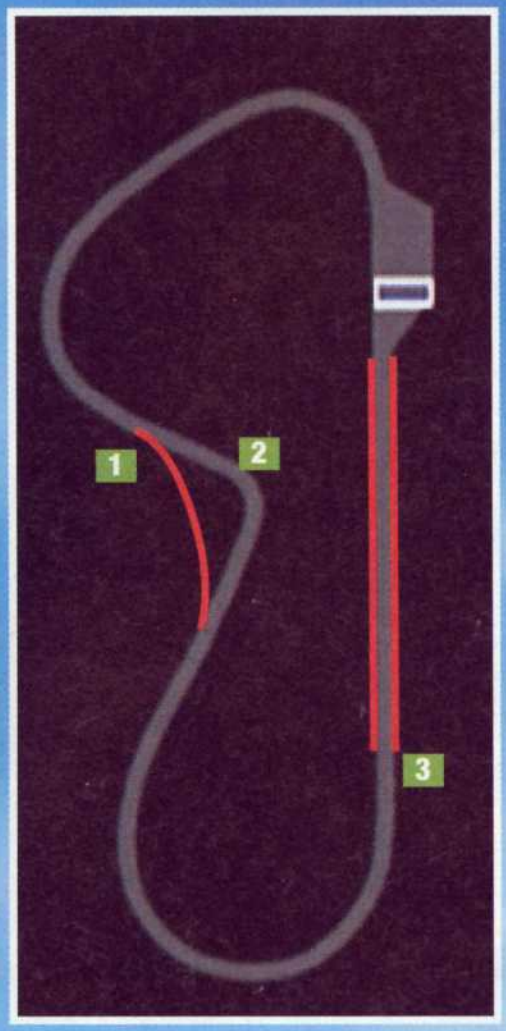
STRECKENTIPPS

- Versucht, die ersten Kurven driftend zu durchfahren.
- Hütet euch vor Tornados, den Kakteen und dem Sandstrudel.
- Versucht, eure Gegner mithilfe von Items oder Rammen in die Hindernisse zu drängen.

BLUMEN-CUP

PILZ-BRÜCKE

ABKÜRZUNG Wenn Ihr die Abkürzung hier nehmt, bremst der Bodenbelag euer Kart.



TIPP Fahrt links hinter das Geländer, um nicht von Geschossen getroffen zu werden.

ABKÜRZUNG Auf der Brücke findet ihr Boost-Streifen und Items.

STRECKENTIPPS

- Die erste Abkürzung solltet ihr nur nehmen, wenn ihr ein beschleunigendes Item wie einen Pilz oder Stern habt.
- Hütet euch vor dem Gegenverkehr!

MARIOS PISTE

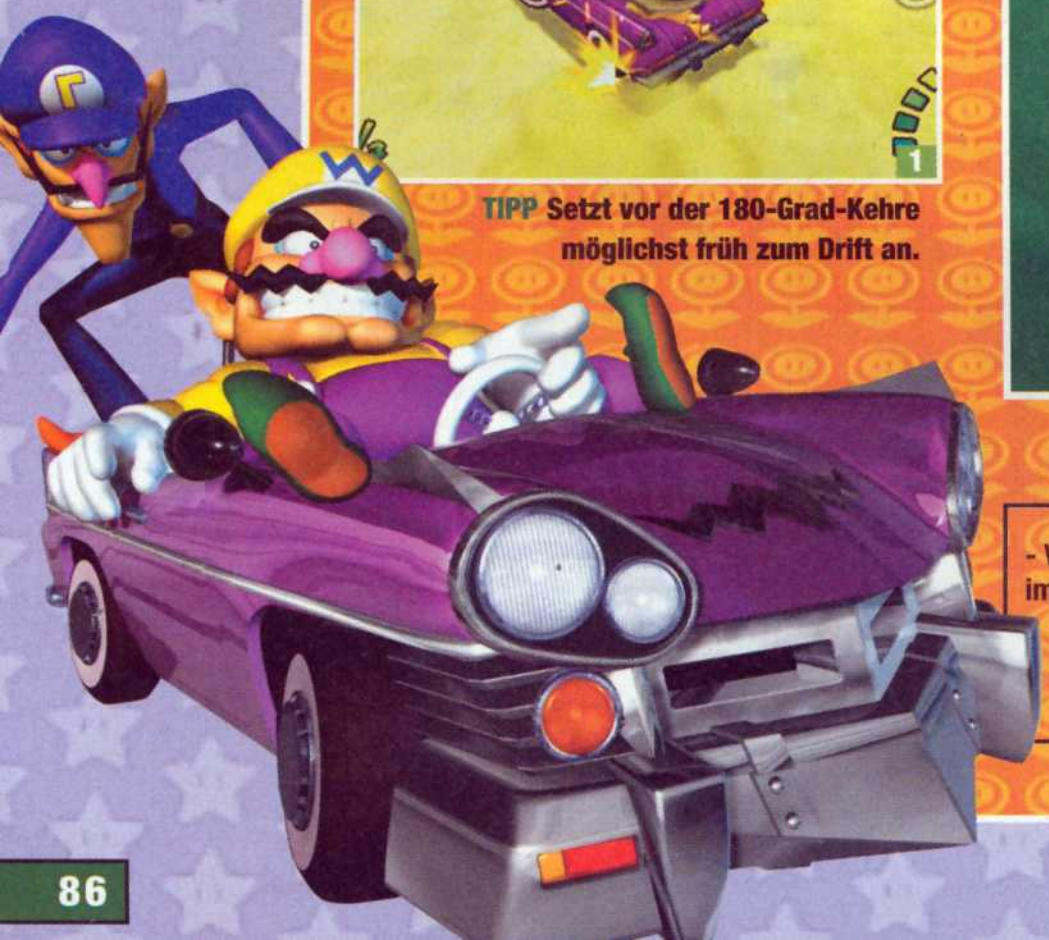
TIPP Setzt vor der 180-Grad-Kehre möglichst früh zum Drift an.

GEFAHR Weicht den Hindernissen bei den S-Kurven aus. Driftet, um schnell zu sein.

GEFAHR Haltet euch nach der letzten Brücke vor dem Ziel in der Streckenmitte.

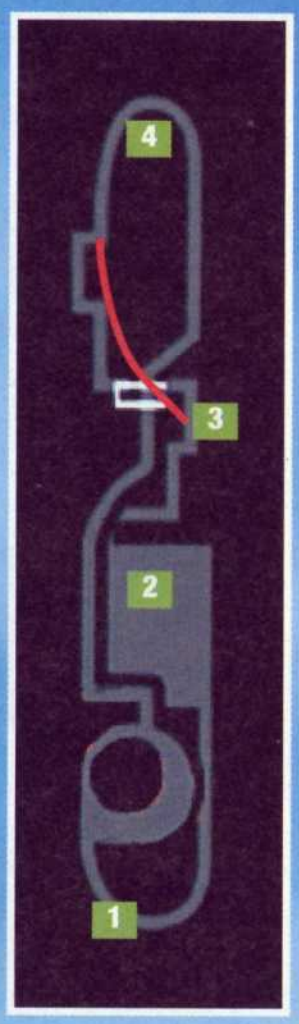
STRECKENTIPPS

- Versucht, so viele Kurven wie möglich im Drift zu nehmen.
- Achtet auf die vielen Hindernisse wie zum Beispiel den Kettenhund auf der Strecke und am Streckenrand.



DAISYS DAMPFER

TIPP Setzt hier bereits auf den Stufen des Dampfers zum Drift an.



GEFAHR Hütet euch davor, von einem der Tische getroffen zu werden.

ABKÜRZUNG Wenn ihr in das Loch fallt, fahrt ihr ein Deck tiefer weiter, bis ihr wieder an die Luft kommt. Ihr könnt dort zwar Items aufsammeln, müsst dafür aber einen geringen Zeitverlust in Kauf nehmen.

TIPP Driftet durch die letzte Kurve, um genug Schwung für die nahende Zielgerade zu bekommen. Falls ihr Gegner vor euch habt, ist es jetzt an der Zeit, seine Items loszuwerden.

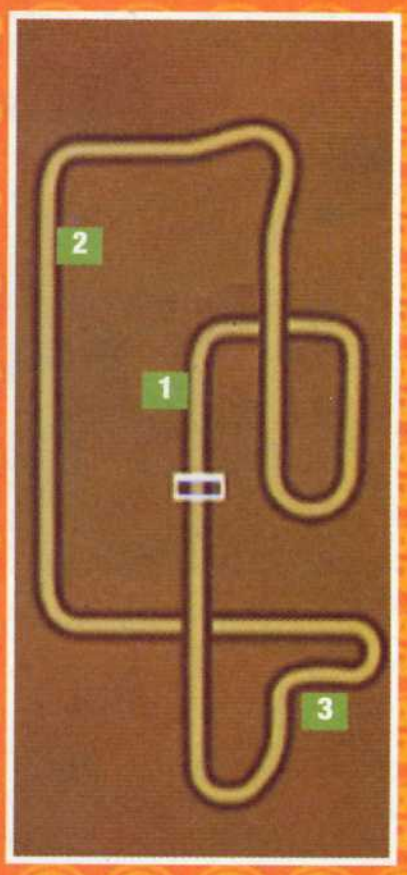
STRECKENTIPPS

- Fallt auf keinen Fall in den Pool oder rammt keinen der umherfahrenden Tische! In den schwereren Klassen ist es nahezu unmöglich. die verlorene Zeit wieder aufzuholen.
- Auch hier helfen euch Drifts dabei, vorne mitzufahren.

WALUIGI-ARENA

TIPP Achtet bei den Sprüngen darauf, in der Mitte zu fliegen. So gibt's anstatt einem warmen Hintern ein nützliches Item.

GEFAHR Rast nicht gegen eine derfleischfressenden Pflanzen.



STRECKENTIPPS

- Lasst euch bei Sprüngen nicht von euren Gegner gegen Feuerbälle drängen.
- Platziert Items auf der langen Geraden.

TIPP Fatal – Ein kleiner Ausritt in den Schlamm kann bereits über Sieg und Niederlage entscheiden.

STERN-CUP

SORBET-LAND

GEFAHR Passt hier gut auf, weder einen der Schlittschuhläufer zu rammen noch in den Abgrund rechts zu fallen.

STRECKENTIPPS

- Kracht nicht gegen Eisblöcke oder Schlittschuhläufer!
- Driftet vorsichtig!

GEFAHR Knallt beim Driften nicht gegen die Säule.

TIPP Driftet viel, um möglichst weit vorne mitzufahren.

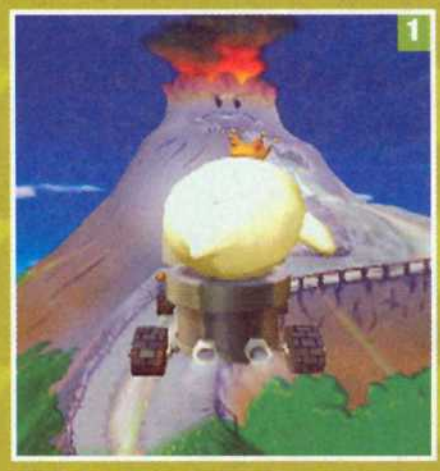
GEFAHR Driftet hier vorsichtig oder lasst es zur Not ganz bleiben, um nicht gegen einen Eisblock zu prallen.

PILZ-CITY

STRECKENTIPPS

- Versucht, alle Kurven im Drift zu nehmen.
- Achtet auf den lästigen Gegenverkehr!

DK BERGLAND



TIPP Legt nach dem Flug gleich ein paar Items wie Bananen aus.

TIPP Driftet in der ersten Kurve, um eure Gegner hinter euch zu lassen (links).
ABKÜRZUNG Diese Abkürzung bringt euch außer Items nichts (rechts).

GEFAHR Rast beim Abbiegen nicht in den Gegenverkehr. Die Kurven könnt ihr ganz wunderbar hindurchdriften (links).
GEFAHR Ein Sturz in diesen Abgrund macht einen Sieg im Nu zunichte (rechts).

ABKÜRZUNG Haltet euch hier möglichst weit rechts.

GEFAHR Bremst hier lieber, bevor ihr in den Abgrund fallt.

TIPP Legt auf der Brücke Bananen aus. Mit etwas Glück lernen eure Gegner fliegen.

STRECKENTIPPS

- Nehmt unbedingt die „Abkürzung“ nach dem Sprung!
- Weicht auf der Brücke Bananen & Co. aus.
- Fallt bei den Kehren nicht die Abgründe hinunter.

YOSHIS PISTE

ABKÜRZUNG Fahrt mit Pilz oder Booster durch den rechten Bogen.

TIPP Driftet durch die lange Kurve im Tunnel und verwendet die Spin-Attacke.

TIPP Auch in dieser Kehre kommt der Drift zum Einsatz.

STRECKENTIPPS

- Die Abkürzung könnt ihr nur nehmen, wenn ihr einen Pilz oder Stern verwendet. Ansonsten landet ihr im Wasser.

TIPP Setzt bereits früh vor dieser engen Kehre zum Drift an, um die Drift-Energie auch voll aufzuladen. Streut ruhig ein paar Bananen für die Gegner.

GEFAHR Schneidet die letzte Kurve vor dem Ziel auf keinen Fall. Wenn euch die Pflanze erwischt, sind schnell ein paar Plätze verloren.

SPECIAL-CUP

WARIO-KOLOSSEUM

STRECKENTIPPS

- Driftet bei den Spiral-Kurven.
- Achtet auf fehlende Streckenbegrenzungen!
- Bremst in kritischen Situation lieber, ansatt von der Straße zu fliegen.

TIPP Hier stellt ihr eure Drift-Künste unter Beweis.

GEFAHR Fahrt vorsichtig, wenn die Streckenbegrenzung fehlt.

TIPP Springt hier immer über die Rampe in der Mitte.

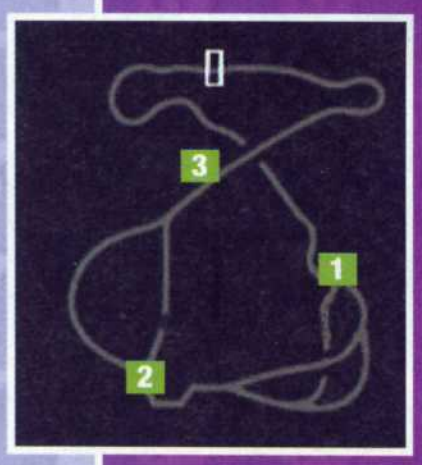
www.needforspeed.de

Die Straße hat ihre eigenen Gesetze.

PC CD-ROM PlayStation.2 XBOX GAMECUBE GAME BOY ADVANCE

© 2003 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA GAMES, das EA GAMES-Logo und Challenge Everything sind Marken bzw. eingetragene Marken von Electronic Arts Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten. "EA GAMES™" ist eine Electronic Arts™-Marke. Alle anderen Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer. "TM, ® and the NINTENDO GAMECUBE LOGO, Seal of Quality Icon and Game Boy Advance are trademarks of NINTENDO. ©2003 Nintendo. "PlayStation" und das "PS"-Logo sind eingetragene Marken von Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox und das XBOX-Logo sind entweder eingetragene Marken oder Marken der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern.

DINODINO-DSCHUNGEL



STRECKENTIPPS

- Springt am Anfang nicht über die Stämme!
- Die Abkürzungen bringen zwar Items, aber auch ein nicht zu unterschätzendes Risiko mit sich.
- Achtet auf Wassersäulen!

ABKÜRZUNG Bremst, wenn ihr euch für die Abkürzung entscheidet.

ABKÜRZUNG Für diese Abkürzung braucht ihr einen Pilz oder Stern.

GEFAHR Vorsicht Dinoaurier!

BOWSERS FESTUNG

GEFAHR Fahrt hier am Rand, um nicht zermalmt zu werden.

GEFAHR Achtet darauf, die Rampe in der Mitte zu erwischen.

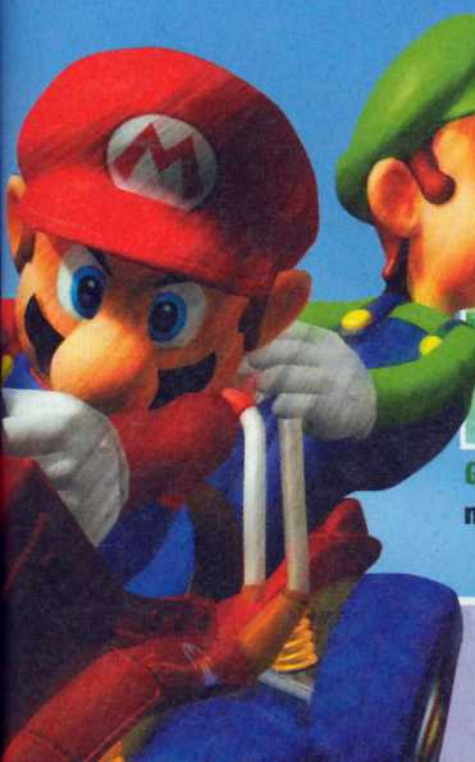
ABKÜRZUNG Fahrt hier durch den Spalt geradeaus.

STRECKENTIPPS

- Nehmt die Abkürzung. Sie ist nicht schwer zu durchfahren und spart viel Zeit.
- Driftet viel, aber seid vorsichtig bei Kurven ohne Streckenbegrenzung.

NEED FOR SPEED UNDERGROUND
EA GAMES
Challenge Everything

REGENBOGEN-BOULEVARD

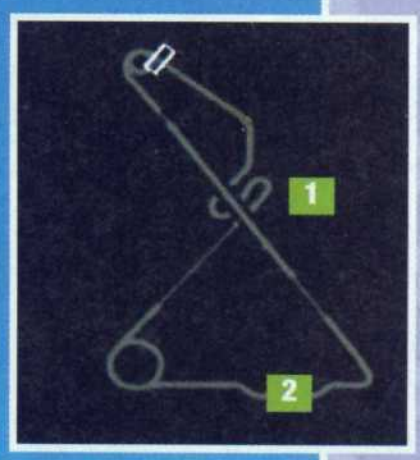


GEFAHR Nehmt diese und die nächste Kehre so eng wie möglich.

TIPP Versucht hier, eine ganz gerade Linie zu fahren.

STRECKENTIPPS

- Fallt auf keinen Fall von der Strecke – den Zeitverlust könnt ihr kaum wieder wettmachen.
- Nehmt die Beschleunigungsstreifen auf der langen Geraden!



Jetzt auch online unter www.N-ZONE.de

N-ZONE ZEUGNIS

1. Wie alt bist du? _____ Jahre

2. Welche Systeme besitzt du? Welche Konsole willst du kaufen? Worüber soll N-ZONE berichten?

	Habe ich	Will ich kaufen	Berichte erwünscht
GameCube	❑	❑	❑
Game Boy Advance	❑	❑	❑
Game Boy Advance SP	❑	❑	❑
Nintendo 64	❑	❑	❑
Game Boy Color	❑	❑	❑
PlayStation 2	❑	❑	❑
Xbox	❑	❑	❑
PlayStation	❑	❑	❑
PC	❑	❑	❑
DVD-Player	❑	❑	❑
Handy	❑	❑	❑

3. Welche Schulnote bekommt das aktuelle Heft?
(1 = sehr gut, 6 = ungenügend)

Text: Schulnote:____
Layout: Schulnote:____
Titelseite: Schulnote:____
Gesamtnote: Schulnote:____

4. Welche Spiele willst du dir demnächst kaufen?

GameCube: **GBA/GBA SP:**

_____ _____
_____ _____
_____ _____

5. Wie gefällt dir *Mario Kart: Double Dash!!* im Vergleich zum Vorgänger?
Spitze, erheblich besser. ❑
Mich begeistern beide Versionen gleichermaßen. ❑
Mit dem Nachfolger kann ich mich schwer anfreunden. ❑

6. Stellt dich der Spielumfang von *Mario Kart: Double Dash!!* zufrieden??
Selbstverständlich. ❑
Es geht so. ❑
Nein, es sind viel zu wenig Strecken. ❑

7. Nutzt du bei *Mario Kart: Double Dash!!* die LAN-Option?
Na klar, auf so etwas habe ich schon lange gewartet. ❑
Nein, das ist mir zu umständlich. ❑
Würde ich vielleicht, wenn ich wüsste, was das ist. ❑

8. Was hältst du von unserem Detail-Check?
Finde ich klasse. ❑
Geht so. ❑
Finde ich überflüssig. ❑

9. Welche Eigenschaften treffen auf N-ZONE zu?

	Sehr	Ziemlich	Weniger
Fachkundig	❑	❑	❑
Kritisch	❑	❑	❑
Informativ	❑	❑	❑
Aktuell	❑	❑	❑
Übersichtlich	❑	❑	❑
Ist das Geld wert	❑	❑	❑
Optisch ansprechend	❑	❑	❑

10. Seit wann liest du die N-ZONE?
(aktuelle Ausgabe = 01/2004)
Ausgabe: _____/_____

11. Ich kaufe die N-ZONE ...
... ca. _____ Mal pro Jahr.

12. Welche Schulnoten erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)? Hättest du gerne mehr, genauso viel oder weniger davon?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
News	___	❑	❑	❑
Reportage: Mario Kart bald online?	___	❑	❑	❑
Reportage: Der Sonic-Erfinder	___	❑	❑	❑
Vorschau: Splinter Cell: Pandora Tomorrow	___	❑	❑	❑
Vorschau: Goblin Commander	___	❑	❑	❑
Test: 1080° Avalanche	___	❑	❑	❑
Test: Medal of Honor: Rising Sun	___	❑	❑	❑
Test: Mario Party 5	___	❑	❑	❑
Test: SSX 3	___	❑	❑	❑
Test: Tony Hawk's Underground	___	❑	❑	❑
Test: Die Sims brechen aus	___	❑	❑	❑
Test: Mario & Luigi	___	❑	❑	❑
Hardware	___	❑	❑	❑
Leserbriefe	___	❑	❑	❑
Feedback: Viewtiful Joe	___	❑	❑	❑
Feedback: Comic	___	❑	❑	❑
Komplettlösung: Mario Kart: Double Dash!!	___	❑	❑	❑
Kolumne: Neulich in der Redaktion	___	❑	❑	❑

13. Folgende Fachmagazine lese ich außerdem regelmäßig:

_____
_____

14. Was hat dir allgemein an N-ZONE gefallen?

_____
_____

15. Was hat dir an N-ZONE weniger gefallen?

_____
_____

16. Lesercharts: Welche drei Nintendo-Spiele gefallen dir im Augenblick am besten? Du musst sie bereits mehrmals gespielt haben!

1. _____
2. _____
3. _____

17. Most Wanted: Welche drei noch nicht in Deutschland erhältlichen Nintendo-Spiele, die sich noch in der Entwicklung befinden, wünschst du dir am meisten?

1. _____
2. _____
3. _____

Name, Vorname _____

Telefonnummer _____

Straße _____

Wohnort _____

Schicke den Coupon (oder eine Kopie davon) an folgende Adresse:
Computec Media • N-ZONE • Kennwort: Zeugnis 01 •
Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth

Angaben und Adresse werden dem Datenschutz gemäß getrennt voneinander archiviert.

Ihr bestimmt, wie das Heft aussehen soll, und deshalb geben wir euch an dieser Stelle die Chance, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen!

5 Nintendo-Spiele zu gewinnen!

Unter allen Einsendern werden monatlich fünf Spiele verlost. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

IMPRESSUM:

REDAKTION:

Redaktionsdirektor:
Hans Ippisch (V. i. S. d. P.)

Redaktion:
Leitender Redakteur: Fabian Sluga
Redaktion: Udo Crnjak, Kerstin Springer
Redaktionsassistenz:
Yves Nawroth
Auslandskorrespondenten:
Warren Harrod, Heinrich Lenhardt
Bildredaktion: Albert Kraus

Layout:
Stefanie Sämann, Matthias Schöffel, Fabian Hübner

Lektorat/Schlussredaktion:
Birgit Bauer, Claudia Brose, Esther Marsch, Cornelia Lutz

Textchef:
Michael Ploog
Stellvertretende Textchefin:
Margit Koch-Weiß

Art Director:
Andreas Schulz

Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht:
Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Inhaltspapier:
Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100 % aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

Beilagen
Einer Teilauflage dieser Ausgabe liegen Prospekte der Firma COMPUTEC bei. Wir bitten um freundliche Beachtung.

ANZEIGENKONTAKT:
COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
Telefon: +49 - 911/28 72 - 340
Fax: +49 - 911/28 72 - 241
E-Mail: annett.heinze@computec.de

Anzeigenberatung:
Wolfgang Menne (V. i. S. d. P.)
Fax: +49 - 911/28 72 - 144
E-Mail: wolfgang.menne@computec.de
Peter Nordhausen (V. i. S. d. P.)
Fax: +49 - 30/88 91 88 55
E-Mail: peter.nordhausen@computec.de
Thorsten Szameitat (V. i. S. d. P.)
Fax: +49 - 911/28 72 - 141
E-Mail: thorsten.szameitat@computec.de

Anzeigendisposition/Datenanlieferung:
Fax: +49 - 911/28 72 - 114
E-Mail: dispo@computec.de

Datenübertragung:
ISDN PC: +49 - 911/28 72 - 261
ISDN Mac: +49 - 911/28 72 - 260

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Serviceleistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen.
Schreiben Sie unter Angabe des Magazins inklusive der Ausgabe, in der die Anzeige erschienen ist, und der Seitennummer an:
COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Alexander Kreis, Anschrift siehe oben.

VERLAG:

Vorstand:
Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Oliver Menne

Produktionsleitung:
Ralf Kutzer, Martin Closmann

Werbeabteilung:
Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag

Vertrieb:
Burda Medien Vertrieb

Vertriebsleiter:
Klaus-Peter Ritter

Abonnement:
N-ZONE kostet im Abonnement € 36,60 für 12 Ausgaben pro Jahr (Ausland: € 49,80)

Abonnementsbestellung Österreich:
Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10
A-5081 Anif, Tel.: 06246/882-882
Fax: 06246/882-5277
E-Mail: computec@leserservice.at
Abopreis für 12 Ausgaben: € 41,60

Druck:
heckel GmbH Nürnberg, ein Unternehmen der schlott gruppe

ISSN/Pressepost:
N-ZONE wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt:
ISSN 1433-8424, VKZ B 43739

IN DER COMPUTEC MEDIA AG ERSCHEINEN AUSSERDEM:

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage 3. Quartal 2003 39.756 Exemplare

SO ERREICHST DU UNS:

ANSCHRIFT DER REDAKTION:
COMPUTEC MEDIA
N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail: nzone@computec.de
Website: www.n-zone.de

ANSCHRIFT DES ABO-SERVICE:
Kundenservice:
Computec-Abo-Service
Postfach 1129
23612 Stockelsdorf
Zentrale Abo-Nummer:
Telefon: 0451/4906 - 700
Telefax: 0451/4906 - 770
E-Mail: computec.abo@pvz.de

SPIELE-HOTLINES

TIPPS & TRICKS, SONSTIGE FRAGEN ZU SPIELEN:

Hersteller/Vertrieb:	Kontakt:	Wann:	Gebühren:
Acclaim www.acclaim.de	0190/824663	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Activision www.activision.de	0190/510055	Mo.-Fr. 14-18 Uhr, Sa.-So. 16-18 Uhr	€ 0,62/Min.
Atari www.atari.de	0190/771883	Mo.-So. 14-21 Uhr	€ 1,24/Min.
Avalon Interactive www.avalon-interactive.de	0190/771888	Mo.-Fr. 14-18 Uhr	€ 1,24/Min.
Electronic Arts (D) www.electronicarts.de	0190/754464	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	€ 1,24/Min.
Electronic Arts (A)	0900/373762	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	€ 1,08/Min.
Electronic Arts (CH)	0900/776677	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	sfr 2,-/Min.
Konami www.konami.de	0190/824694	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,24/Min.
Nintendo www.nintendo.de	0190/000000	Mo.-Fr. 13-17 Uhr	€ 1,51/Anruf
Take 2 www.take2.de	0190/87326836	Mo.-Fr. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
THQ www.thq.de	0190/505511	Mo.-Fr. 16-20 Uhr	€ 0,62/Min.
Ubi Soft www.ubisoft.de	0190/88241210	Mo.-So. 11-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Vivendi Universal www.vivendi-universal-interactive.de	techsupport@vup-interactive.de		

INSERENTENVERZEICHNIS

Activision	65, 77
Atari	59
COMPUTEC MEDIA AG	94
Electronic Arts	45, 49, 55, 90, 91, 92, 93, 99
E-Plus	69
Game Store	47
Idee + Spiel	9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17
Ingram Micro	72, 73
Microsoft	2
Nokia	100
THQ	53, 63

Abonnent sein lohnt sich!

Wer N-ZONE im Abo hat, der hat's gut: Jeder unserer **Abonnenten** nimmt ab sofort **automatisch** an einer exklusiven Verlosung teil – **jeden Monat aufs Neue!**

Folgende Personen haben gewonnen:

- **Einen modernen Multimedia-PC:** Raffael Ribhegge aus Kalletal
- **Eine Sony PlayStation 2:** Werner Pallentin aus Essen

- **Einen Nintendo GameCube:** Thomas Doerrenberg aus Leverkusen

- **Einen Nintendo Game Boy Advance SP:** Christian May aus Berlin

Herzlichen Glückwunsch!

BEMI
first in service
Callcenter
Tel. + 49 (0) 8142-44 87-230
Fax + 49 (0) 8142-44 87-395

ZU GEWINNEN
Einen modernen Multimedia-PC, der keine Wünsche offen lässt.

euratio computer

PLAYSTATION 2: Alles, was man braucht: Mega-Spieleauswahl, DVD-Player und Online-Gaming ab Sommer!

NEUE GENERATION: Mit dem lange von Fans gewünschten beleuchteten Display ist der neue GBA SP unschlagbar!

KLEIN, SCHWARZ, STARK: Nintendos Würfel überzeugt durch starke Games, tolle Technik und günstigen Preis!

Ja, is' denn wirklich scho' Weihnachten?

Für die Leser der N-ZONE auf jeden Fall.

In Zusammenarbeit mit Walt Disney präsentieren wir euch viele tolle Preise:

Je 3x eine DVD zu
Winter Wunderland | Santa Clause 2: Eine noch schönere Bescherung
Annie: Weihnachten einer Waise | Micky's fröhliche Weihnachten (alle seit 23. Oktober erhältlich)

Außerdem:
3x **Buch Disney's Zauberhafte Welten**
3x **Micky Boom Box** (CD-Radio-Gettoblaster)
3x **Poster**

KURZINHALTE

DVD Winter Wunderland
Die schönsten Ausschnitte aus den beliebtesten Weihnachts- und Winterfilmen von Disney sind erstmals exklusiv in dieser Sammlung zusammengefasst!

DVD Santa Clause 2: Eine noch schönere Bescherung
Erlebt eine turbulente Weihnachts-Komödie mit Tim Allen und Eric Lloyd in den Hauptrollen. Ein Spaß für die ganze Familie!

DVD Annie: Weihnachten einer Waise
Weihnachten steht vor der Tür, doch für das Waisenkind Annie wird es auch in diesem Jahr kein großes Freudenfest werden. Oder vielleicht doch?

Und so könnt ihr gewinnen:
Um an dem Gewinnspiel teilzunehmen, schickt uns einfach eine SMS mit der Gewinnspielnummer NZ 8. Beispiel: "NZ 8"

D: 81114 € 0,49*/SMS Alle Netze!
(*VF-D2-Anteil € 0,12)
CH: 72444 sfr 0,70/SMS
A: 0900 101010 € 0,60/SMS

Oder ruf uns einfach an:
D: 0190 658 650 € 0,41/Min.
CH: 0901 210 211 sfr 0,50/Min.

Oder schicke eine Postkarte mit den Nummern deiner Favoriten an:
N-ZONE COMPUTEC MEDIA AG, Kennwort: NZ 8, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Leser aus Österreich können derzeit nur per SMS oder Postkarte teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Benachrichtigung der Gewinner erfolgt schriftlich oder telefonisch. Mitarbeiter der Sponsoren und der Computec Media AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Teilnahmeschluss ist der 30. Dezember.

Damals in der Redaktion

Das stand vor **fünf Jahren** in der N-ZONE.

In dieser Ausgabe präsentierten wir euch einen umfassenden Spiele-Check für das Jahr 1999. Alle potenziellen Hits und Überraschungen wurden hier vorab von uns beleuchtet. Im Vorschaubereich warfen wir einen ersten Blick auf *Smash Brothers*. *Top Gear Overdrive* konnte im Testteil 88 % abräumen und war zugleich das Spiel mit der höchsten Wertung.

VORSCHAU

N-ZONE 02/04 Ab 30.12.2003 am Kiosk!

INFO WAS WIRD GESPIELT BEI ...

Chris Chross

Der 30-jährige Chris Cross ist Game Design Director bei Electronic Arts LA und zuständig für die *Medal of Honor*-Serie!

Was spielen Sie im Augenblick?
NBA Street Vol. 2, *Die Sims 3* und *Viewtiful Joe*

Was gefällt Ihnen an diesen Spielen?
NBA Street, weil ich damit einfach eine kleine Runde zwischendurch spielen kann. *Die Sims 3* ist ein richtig guter Stress-Ausgleich. Und *Viewtiful Joe* macht einfach so was von Laune. Echt klasse!

Welche drei Nintendo-Spiele sind Ihre All-time-Favourites und warum?
Super Mario Bros., *Viewtiful Joe* und *Street Fighter II. SF II* vor allem, da ich das erste Mal aus der Sicht des Entwicklers zu verstehen versucht habe, wie das Spiel funktioniert.

Was gefällt Ihnen am GameCube am besten?
Speziell die Spiele. Vor allem die Titel von Nintendo, da diese Firma sehr viel Zeit investiert, damit sich die Titel gut anfühlen. Diese Vorgehensweise finde ich vor allem als Entwickler sehr bewunderswert.

Welche GameCube-Neuauflage wünschen Sie sich am meisten?
1941 oder *1942*, weil dies die ersten Spiele waren, in denen mich die Zweite-Weltkriegs-Thematik fasziniert hat. Vielleicht auch *Smash TV* oder *Battle Zone*.

Mit welchem Video- oder Automaten-Game begann Ihre Leidenschaft für Videospiele?
Eigentlich habe ich kein Lieblings-Genre. Ich mag es, viele verschiedene Arten von Games zu spielen.

Welches Spielgenre bevorzugen Sie generell und warum?
Bis auf Rollenspiele zocke ich eigentlich alles durch die Bank, wenn es denn auch gut ist.

Welches Multiplayer-Game favorisieren Sie generell und warum?
Warcraft II, weil es einfach perfekt ausbalanciert war. Und *Battlefield 1942*, weil es superviel Spaß macht.

Was möchten Sie unseren Lesern mitteilen?
Ich hoffe einfach nur, dass die Spieler mit *MoH: Rising Sun* Spaß haben. Das ist alles.

Prince of Persia: The Sands of Time

Auf Nintendos Konkurrenz-Konsole ist das Abenteuer aus Tausendundeiner Nacht bereits erschienen. Der GBA hat auch schon seine Version bekommen, welche die Spieler zu stundenlangen Rätseleinlagen verführt. Endlich kommt in den USA auch die GC-Version auf den Markt. Für uns Grund genug, euch darüber einen ausführlichen Importtest zu präsentieren.

Beyond Good & Evil

Und wieder Ubisoft. Auf der PS2 konnte auch dieser interessante Genre-Mix Bestnoten in allen Bereichen absahnen. Mal sehen, wie sich die US-Version auf dem GameCube schlägt. Wir vergraben uns mit dem Titel und präsentieren euch in der nächsten Ausgabe einen Importtest zu dieser Software-Perle.

Weitere Themen in der nächsten Ausgabe:

VORSCHAU:	JAMES BOND 007: ALLES ODER NICHTS
VORSCHAU:	KIRBY'S AIR RIDE
VORSCHAU:	R: RACING EVOLUTION
IM TEST:	GALLEON
IM TEST:	MISSION IMPOSSIBLE: OPERATION SURMA
IM TEST:	DIE SIMS BRECHEN AUS
IM TEST:	NEED FOR SPEED: UNDERGROUND

Die Vorschau erfolgt ohne Gewähr. Die Themen können sich aufgrund von Terminverschiebungen leider ändern.